SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FEMTONDE UTGÅVAN

Februari 1998 Pris 49:50

UNIKT REPORTAGE!

DUKE NUKEM FOREVER

Exklusiv förhandstitt på den verkliga QUAKE-dödaren!

MISSA INTE DEN SUVERÄNA CD:N 650 MB SPEL!

JEDI KNIGHT-GUIDEN FORTSÄTTER – DEL 2

ULTIMA ONLINE

Vi har spelat Ultima på nätet – läs vår ingående recension!

HEAVY GEAR

Så ser nästa generations robotspel ut!

EXTRA!!!

Vinn Wing Commander-prylar och det omdiskuterade spelet GTA!

PRENUMERERA OCH GÅ MED I PC GAMER.FORUM!

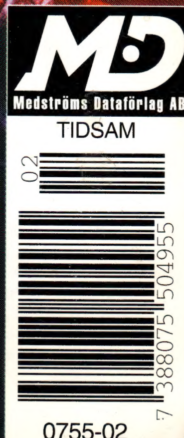


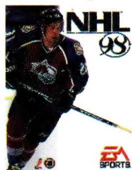
SÅ BLIR SPELÅRET 1998

Läs allt om 98 års spel redan nu!

PÅ CD:N

SID MEIER´S GETTYSBURG • WARHAMMER DARK OMEN • TOCA •
THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL • ANDRETTI RACING • Och mycket mer...





Nu med 3Dfx-stöd







Righteous 3D

Korten som baseras på 3Dfx Voodoo-chipet har redan utropats till segrare i 3D-kriget, i just denna tidning. Varför, förstår du snart. Righteous 3D är kungen bland 3D-acceleratorer, och kommer att så förbli en lång tid framöver. Förutom hög prestanda, har Righteous det största urvalet anpassade spel bland alla 3D-kort på marknaden. Följdaktligen utsedd till "Bästa val" i PC Gamer nr 10-97.

Helios 3D

Kombinerat 2D/3D-kort för dig som vill ha hög prestanda utan att betala en förmögenhet. Faktum är att Helios ger häpnadsväckande möjligheter till marknadens absolut lägsta pris för ett Voodoo Rush-chip. Helios är dessutom utrustat med ett hästminne för video – 6 Mb! Med TV-utgång.

Pure 3D

Nytt i Sverige, men kommer strax att tillhöra de mest populära korten för alla som tar dataspel på verkligt allvar. Tilläggskortet Pure 3D är inget mindre än 2:a generationens 3 Dfx Voodoo-kort vars teknologi bildat standard för dataspel på PC. Det har utvecklats för att ge ännu skarpare detaljer, ökad snabbhet och helt enkelt ännu häftigare spelupplevelser. Med totalt 6 Mb minne behöver du inte offra bildkvalitet för att få högsta spelhastighet.

Vem vinner 3D-kriget?



Hercules Thriller.

Den nya generationens 2D och 3D-accelerator får nackhåren att resa sig på alla som tar spel på verkligt allvar. För dig är Thriller det ultimata spelkortet baserat på Rendition V2200True Media Accelerator-chipet som ger blixtsnabb 2D, 3D och video-effekter. Komplett för video och multimedia-applikationer med in-gång för videokamera och video, och utgång för TV.



Miro Highscore

Allt som står under "Pure 3D"-kortet gäller även för Miro Highscore. Den enda skillnaden är att Miro Highscore redan etablerat sig i Sverige.

NDK Europe

Tel: 08-442 17 00 Fax: 08-714 84 64
Internet: http://www.ndkab.se

Ekab Multimedia AB

Tel: 013-36 93 00
Internet: http://www.ekab.se
email: info@ekab.se

Återförsäljare

Bit City, 023-251 50
Bas Enginering, 021-18 98 41
Sekvencia AB, 08-464 84 48
SB Vision AB, 08-640 64 10
Banob System, 08-720 20 62
Mega Market, 021-41 57 00
Mega Market, 016-13 22 40
Expert, 018-11 15 75
Expert, 018-71 11 80
Dustin AB, 08-660 25 60

SVENSKA PC GAMER
Nummer 15 Februari 1998

Chefredaktör och ansvarig utgivare
Anders Björlin
anders.bjorlin@medstroms.se

Redaktör, översättare och sångpedagog
Anders Sköld
anders.skold@medstroms.se

Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson
Tomi Kärnä
Mats Nylund
Björn Tidal

Layout och inspiration
Ronny Sund
ronny.sund@medstroms.se

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@medstroms.se
Thomas Hjalmarson
thomas.hjalmarson@medstroms.se
Tobias Johansson
tobias.johansson@medstroms.se

Omslag
Christian Håkansson, Bossmedia

Annonser
Per Karlsson, Annonschef
per.karlsson@medstroms.se
Jan Folkesson
jan.folkesson@medstroms.se
Boo Lindblom
boo.lindblom@medstroms.se
Anders Lövgren
anders.lovgren@medstroms.se

Ledning & Ekonomi
Öystein Berg, VD
oystein@medstroms.se
Patrick Ekelius, Förlagsredaktör
patrick.ekelius@medstroms.se
Anders Larsson, Marknadschef
anders.larsson@medstroms.se
Andreas Björck, Försäljningschef
andreas.bjorck@medstroms.se
Mikael Lövenmeyer, Ekonomichef
mikael.lovenmeyer@medstroms.se

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 08.30-12.00, 13.00-16.30
Prenumerationspriset är 469 kr för 11 nummer
och 269 kr för 6 nummer
Insamlade adressuppgifter är PC Gamers egendom

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer utges av Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • pcgamer@medstroms.se
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50
Medströms Dataförlag AB ger utöver Svenska PC Gamer även ut datatidningarna Mac Magazine, PC Extra, PC Plus, PC Guiden och PC Hemma. För mer info om tidningarna besök: www.data.medstroms.se


TS-kontrollerad upplaga
20 800 ex (kvartal 1, 1997)

Future Publishing
Medströms Dataförlag AB
www.data.medstroms.se

Premiär!

JUST DET, NU HAR PC GAMERS omtalade mailinglista PC Gamer.Forum haft premiär och är i full gång. Vår listserver sliter redan hårt och vill du vara med och diskutera spel med bl a Svenske *Quake*-mästaren DOOMer och oss på PC Gamer, så ska du skaffa dig en prenumeration nu. PC Gamer i brevlådan under ett år kostar ju 469 spänn och om du frågar mig så är det ett lågt pris med tanke på allt det du får för pengarna. Så om du någon gång har funderat på att börja prenumerera på PC Gamer ska du göra det nu.

I PC Gamer den här månaden har vi ju som du säkert sett en stor överblick över alla de spel som kommer att dyka upp under 1998 och det är en hel del, så det kommer att bli ett hektiskt år för oss alla. Läs vår enorma artikel så riskerar du inte att missa just det där spelet som du längtar efter. PC Gamer-läsare med gott minne kommer ihåg att vi körde en likadan överblick förra året och det blev en strålande succé och nu är det alltså dags igen. Ett spel som ingen kommer att missa är *Duke Nukem Forever*. 3D Realms har äntligen börjat lätta lite på sekretessen kring spelet och gett oss en bunt läckra bilder och en pratstund med Scott Miller, givetvis med ensamrätt för PC Gamer i Sverige och England. Läs och njut av de fyra sidorna hemligstämplad information. Låt oss hoppas att spelet blir lika bra som vi förväntar oss och blir det det så kan det mycket väl bli det spel som slår ner *Quake II* från tronen som bästa actionspel någonsin.



Rollspelen är på väg tillbaka i stor stil och ett av de bästa är Månadens Spel, nämligen *Ultima Online*. Har du bara en Internet-koppling så kan du ge dig ut i den oändliga *Ultima*-världen med dina kompisar. Andra spel på gång är *Might and Magic VI* och det intressanta *Fallout*. PC Gamer har testspelat *Fallout*, detta originella RPG som utspelas på den amerikanska kontinenten efter det tredje världskriget. Resultatet av testen kan du läsa i nästa nummer av PC Gamer.

P.S. Du missar väl inte tävlingen där du kan vinna *Wing Commander Prophecy*-prylar och GTA-posters? Dessutom kan du bli en av de som vinner det tidigare indragna spelet *GTA* som väldigt många har starka åsikter om men betydligt färre har spelat. Tävlingen hittar du på sidan 96.

Vi hörs!

Anders Björlin
Chefredaktör

INNEHÅLL

Gamer 98

Come Get Some!





SVENSKA PC GAMER Nummer 15 Februari 1998

Ultima Online

58 Rollspelen upplever en renässans den här våren och Ultimas värld har fått nytt liv på Internet. Detta är vad rollspel handlar om. Ultima Online är Månadens Spel i februari!



PÅ GÅNG



NYHETER

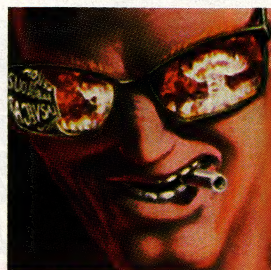






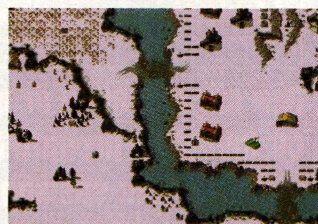
FASTA AVDELNINGAR

ARTIKLAR





GUIDE



DENNA MÅNADS RECENSIONER

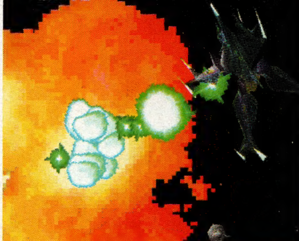


Heavy Gear - sid 62



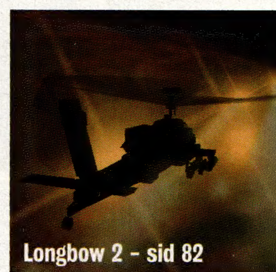
F1 Racing Simulator - sid 69





Wing Commander: Prophecy - sid 72





Longbow 2 - sid 82

CD GAMER

• CD Gamer i Windows

FULLKOMLIGT SINNESSJUK SPELFEST!
SVENSKA CD GAMER
Sveriges bästa CD!
THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL
Erövra världen i detta strategispel!
SID MEIER'S GETTYSBURG
Exklusivt demo - bara i PC Gamer!
ANDRETTI RACING
Stenhård racing med 3D-stöd!
WARHAMMER DARK OMEN
Fantasyaction i realtid! Måste upplevas!
TOCA Touring Car Championship
Testa detta otroligt realistiska spel!
Nya enheter till Total Annihilation och Dark Reign
18 DEATHMATCH-BANOR TILL QUAKE II
Nr 15 Februari 1998
PLUS! Drivor av spel: ARMORED FIST 2 • FINAL LIBERATION • FROGGER • UBIK • JACK NICKLAUS 5 • LORDS OF MAGIC • AIR WARRIOR III • F22 RAPTOR • DREAMS • WARBREEDS • THE GOLF PRO • och mängder av andra spel...

Den här månaden är precis som alla andra. CD GAMER är proppfull av demos och annat godis för den spelsugne...

SVENSKA CD GAMER Sveriges bästa CD!
DEMON
GUIDER
RECENSIONER
INTERNET
SHAREWARE
TILLBEHÖR
AVSLUTA
3D Ultra Pinball 3
Air Warrior 3
Andretti Racing
Armored Fist 2
Arsenal
Battles of Hannibal
Dreams
F22 Raptor
Falcon 4.0
Final Liberation
Frogger
Gubble 2
Jack Nicklaus 5
Jack Nicklaus 5 Course D.
Legal Crime
Lords of Magic
Sid Meier's Gettysburg N
Sid Meier's Gettysburg S
Fler >

Det här är huvudmenyn, från vilken du kan installera och spela alla demos och sharewarespel. När du har fått igång CD Gamer får du via den här skärmen tillgång till alla stora demos, resten av CD-skivan, eller Gud förbjude, en väg tillbaka till Windows.

• SID MEIER'S GETTYSBURG

EA
P90, 16 Mb RAM, Win95

Sid Meier's Gettysburg är ett strategispel i realtid som simulerar ett av historiens mest dramatiska slag. I den här demon tar du kontroll över trupperna i tre olika scenarion, och det finns fulla tutorials som lär dig grunderna. På vår CD finns två olika versioner: en för Nord och en för Syd. OBS: Installera inte de båda i samma katalog.



• ARMORED FIST 2

Novalogic
P120, 16 Mb RAM, Win95

I den här *Armored Fist 2*-demon kontrollerar du en hel tankpluton vars uppdrag är att förstöra en fientlig installation. Till skillnad från andra strategispel tar du kontroll över ledartanken i ett förstapersons-perspektiv, och du måste både ge dig in i strider och leda dina trupper. Vi har haft problem med den här demon på en del maskiner, till synes helt utan anledning. När vi lyckades köra den verkade den inte vilja dela med sig av Windows 95 till andra applikationer.



TOCA: T.C. CHAMPIONSHIP

Codemasters
P166, 16 Mb RAM, Win95, DirectX5

Kör två varv på Donningtons GP-bana i den här demon från Codemasters. Välj att använda en Audi A4 eller en Honda Accord i en tävling mot 16 andra bilar. Spelet är svårt, eftersom det inte finns några arkadinslag i *TOCA*. Det går inte att göra bilen mer lättkörd, och det finns heller inte något givet sätt att tränga sig före de andra bilarna. Det här är en utomordentligt kompetent simulering och det är inte mycket som skiljer det från att vara lika fantastiskt som *Grand Prix 2*. I det fullständiga spelet ingår autentisk mekanik och skador, fler bilar att välja bland och även mer banor. Det finns även nätverksstöd för upp till 8 spelare.



WARHAMMER: DARK OMEN

EA
P120, Win95, 16 Mb RAM, DirectX5

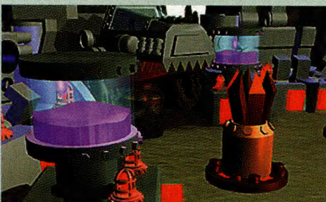
Dark Omen är ett 3D-stridsspel i realtid, baserat på *Warhammer*(r). I 3D-miljöerna har du full frihet att flytta, rotera och zooma kameran som du vill. Din roll är att kommendera kavallerister, infanterister och bågskyttar, samt trollkarlar, krigsmaskiner och stora monster. Uppdraget går ut på att rensa bort ondskans makter från jordens yta. Realistiska skuggor och ljuseffekter i 3D är bara några av de finesser som ryms i det här spelet. Den dynamiska kampanjen gör att varje beslut är viktigt!



ANDRA SPELBARA DEMOS

3D ULTRA PINBALL: THE LOST CONTINENT

Sierra
P100, Win95, DirectX5



Helt ny och spännande design utlovas i det här spelet från de som gjorde *3D Ultra Pinball 1* och *2*, d v s de mest framgångsrika flipperspelen på PC någonsin. Spelet har gjorts om helt och hållet för att bli svårt t o m för rutinerade spelare, men samtidigt är det kul och lättillgängligt för nybörjare också.

AIR WARRIOR 3

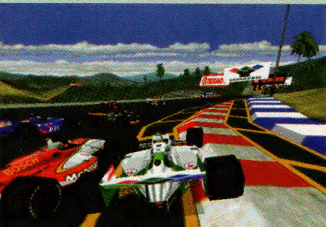
Imagic Games
Win 95/98, P90, 16 Mb RAM



Precis vad vi behöver nu, ännu ett flight sim för PC! Imagic Games tyckte att det saknades precisa simulationer av flygplan i stridsituationer, och därför kom de ut med *Air Warrior 3*. Det här är en spelbar version av *Air Warrior 3*, där det ingår ett actionuppdrag och ett historiskt uppdrag där du flyger med US Navy Squadron, VF-17 - Jolly Rogers. Allt det vanliga ingår: 3Dfx-stöd, nätverksstöd etc. *Air Warrior 3* är ett bra spel för de som gillar flygsimulatorer.

ANDRETTI RACING

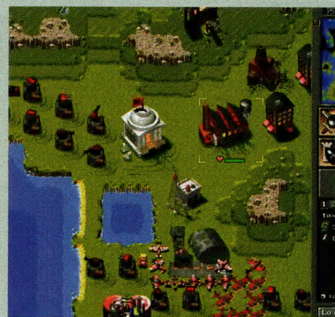
EA Sports
P133, 16 Mb RAM, Win95, DirectX3



Andretti Racing är den efterlängtade Indycar-simuleringen från de välkända programutvecklarna EA Sports. Sätt dig bakom ratten i ett högteknologiskt fartvidunder och tävla på olika banor. I den här demon ingår kvalificeringslopp och Kings Beach- och Bridgeport-banorna. Indycar-entusiaster lär bli nöjda med det här spelet, då det har omfattande nätverksstöd, full kompatibilitet med alla vanliga 3D-kort och kommentarer från Derek Daly och Bob Jenkins.

ARSENAL

Tactical Software
486DX4/100, 16 Mb RAM



Arsenal är ännu ett strategispel i realtid, vilket gör en redan full genre ännu mer omfattande. Det här spelet är Tactical Softwares mest ambitiösa projekt hittills, och man har verkligen försökt att efterlikna *Command & Conquer*. Sämre förlagor finns verkligen.

DREAMS

Cryo
P133, 16 Mb RAM, Win95, 3Dfx-kort



Dreams är ett äventyrsspel där du spelar Duncan, en kille som har upptäckt en port till drömmarnas land. Där bedriver nu ett gäng kallade "Organisationen" hemska experiment. Det blir förstås Duncans uppgift att stoppa dem. Till sin hjälp har han en mängd olika varelser och tomtar. Var på din vakt, alla varelser är inte goda! *Dreams* är ett spel med lite udda pussel, men med utmärkt grafik.

F-22 RAPTOR

Novalogic
P90, 16 Mb RAM, Win95



I den här demoversionen av *F-22 Raptor* kan du prova på att flyga ett singelspelaruppdrag där du ska patrullera en zon där FN har utlyst flygförbud. Flygkänslan är det inte fel på, eftersom det är riktiga F-22-piloter som har varit med om att testa det. Spelet innehåller en ☛

Windows 95-menyn

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Windows 3.1-menyn

För att starta menyprogrammet i Windows 3.1 väljer du Kör från Filmenyn. Skriv in din CD-ROM-läsares bokstav följt av :\CDG.EXE. Du måste använda DOS-menyn för att kunna spela alla DOS-spel.

DOS-menyn

I de fall vi har DOS-spel på CD Gamer finns det möjlighet att starta dem genom DOS-menyn. För att använda DOS-menyn bör du lämna Windows. Vid DOS-prompten skriver du D:<enter>, eller vilken bokstav din CD-spelare nu har. Starta menyn genom att skriva SPEL<enter>.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. Tillsammans med den nya skivan bifogar vi ett frankerat returkuvert där vi vill att ni returnerar den defekta skivan. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på följande sätt:

Tel: 0470-70 31 90
mån 9.00-10.30,
tors 9.00-10.00

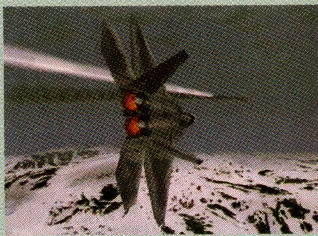
E-post:
support.data@medstroms.se

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och kan inte svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

dynamisk kampanjstruktur, vilket innebär att om du spränger ett plan i ett uppdrag, kommer det inte att finnas med i nästa.



FALCON 4.0

MicroProse
P133 med ett Voodoo 3Dfx eller P166 utan, Win95, 32 Mb RAM, DirectX5



I *Falcon 4.0* hamnar du i en F-16 Fighting Falcon, ett av dagens bästa stridsplan. F-16-planet är många rutinerade piloters favorit, och det används bland annat av det amerikanska flygvapnet. *Falcon 4.0* simulerar planet på ett väldigt trovärdigt sätt. I det fullständiga spelet kan du välja mellan fyra olika alternativ: Instant Action, Dogfight, Tactical Engagement och The Campaign. I demoversionen ingår dock bara Instant Action. Här befinner du dig i luften över Korea, omgiven av fienden. Din uppgift blir att skjuta ner så många plan som möjligt och spränga så många markmål som möjligt innan du själv stryker med. För att lyckas måste du vara ganska bra. I Instant Action kommer fienderna nämligen i en aldrig sinande ström.



FINAL LIBERATION

SSI
P90, 16 Mb RAM, Win95

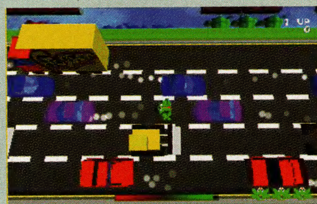


Final Liberation är ett turordningsbaserat strategispel av episka proportioner. Spelet handlar om kampen för överlevnad i en avlägsen framtid. Människorna har tagit sig ut i universum, och det har inte alltid varit populärt. Planeten Volistad har invaderats av Orcs som försöker krossa människorna - syftet är givetvis att de vill ta kontroll över världen. Aldrig förut har framtiden varit så brutal!



FROGGER

Hasbro Interactive
P90, Win95, 16 Mb RAM



Frogger dyker upp ur det förflutna och hamnar i 90-talets PC-miljö. Borta är originalets 2D-grafik, istället använder man en uppdaterad 3D-motor. Själva handlingen är dock inte ändrad något nämnvärt. *Frogger* hoppar över diverse hinder, och tar sig till nya miljöer, som t ex fabriker och bakgårdar.

GUBBLE 2

Actual Entertainment
P90, 8 Mb RAM, Win 95, DirectX3



Gubble D. Gleep är tillbaka, och erbjuder mer action, strategi och annat skoj i *Gubble 2*. Nu kan du gå, hoppa och flyga runt i olika 3D-världar. I *Gubble 2* ingår det större, scrollande nivåer och nya verktyg och fiender. I den här demonivån måste Gubble använda olika skruvmejslar för att skruva i olika gångar samtidig som han undviker olika farliga maskiner. Ett kul spel med detaljrik grafik.

JACK NICKLAUS 5

Accolade
P120, 16 Mb RAM, Win95, DirectX5



Dog leg, birdie och eagle. Om du tror att följande ord bara används av engelska veterinärer kan du sluta läsa nu - den här demon kommer att tråka ihjäl dig. Om du däremot gillar golf tycker vi att du ska testa det här spelet. Det håller kanske inte samma höga klass som *PGA*-serien, men så här vintertid är ju golf hårdvaluta.

JACK NICKLAUS 5 COURSE DESIGNER

Accolade
P120, 16 Mb RAM, Jack Nicklaus 5-demon



När du är trött på *Jack Nicklaus 5*-demon kan du prova på att skapa en egen bana att spela på. I den här demoversionen kan du skapa olika banor med tre hål på varje. Om du vill skapa 18-hålsbanor får du spara ihop till den fullständiga versionen.

LEGAL CRIME

Byte Enchanters
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95



Legal Crime är ett strategispel i realtid som är baserat i Chicago på 20-talet. I spelet är du ledare för ett brottssyndikat, och målet i spelet är att få politisk och ekonomisk kontroll över staden. Spelet är avsett att köras över Internet, men det går även att spela mot datorn.

LORDS OF MAGIC

Sierra
P90, 16 Mb RAM, Win95, DirectX



Lords Of Magic är Sierras senaste strategi-/fantasy-RPG i realtid. I spelet måste du befria kungadömet Urak från den onde Balkoths grepp. Du kan välja att spela antingen som krigare, mage eller tjuv. Varje karaktär har olika förmågor som kommer till nytta när du traskar runt i Urak för att bli lika kraftfull som Balkoth. Spelet är ganska komplicerat, men det finns hjälp att få. Den isometriska 3D-grafiken är väldetaljerad, och det utmärkta ljudet är verkligen stämningsskapande.

THE GOLF PRO

Empire Interactive
Pentium 100, 16 Mb RAM, Win95



The Golf Pro med Gary Player är den senaste i raden av spel på golf simmarknaden. I den här spelbara demon ingår "Quick Play"-mode med ett hål att praktisera din teknik på. Kontrollsystemet är innovativt och använder inte det tre-klickssystem som konkurrenterna använder. För att slå måste du hålla nere vänster musknapp och sedan föra musen åt höger för att dra upp klubban. Sedan för du tillbaka musen åt vänster för att slå till bollen. Dessutom gäller det att släppa upp musknappen samtidigt som klubban träffar bollen.

THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Interactive Magic
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95



Del två i Interactive Magics serie om stora slag. Du är Hannibal, och du ska leda dina styrkor i kampen mot romarna. Det är hög tid att bege sig genom Spanien, över Pyrenéerna och Alperna. Sedan är du framme på den italienska halvön. Kan du bryta romarnas järngrepp om den lokala befolkningen och övertala dem om att ställa sig på din sida? Allt hänger på hur bra det går för dig i slagen... Du kan även ställa dig på romarnas sida, och leda kampen mot den sluge, kartagiske generalen. Du kan välja mellan flera olika stora ledare i det andra av de puniska krigen. När du sedan känner dig redo kan du prova på multiplayer-alternativet, via modem, LAN eller Internet.

TUMBLE BUGS

Voxar
Pentium, 16 Mb RAM, Win95



Här är ett spel där man verkligen har satsat på grafiken. Din uppgift i det här spelet är att flyga runt i olika landskap i ett rymdskepp och skjuta ner andra rymdskepp.

TUROK

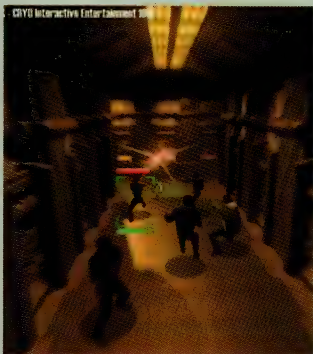
Acclaim
P120, 16 Mb RAM, D3D-kort



Turok: Dinosaur Hunter är ett shoot-'em-up i första person där du ska jaga dinosaurier och skjuta zombier. Spelet bygger på seriealbumen om Turok. De av er som har sett N64-versionen kommer att häpna över hur mycket snyggare PC-versionen är. Här finns en mängd fantastiska vapen, med allt från en vanlig kniv till kärnvapen. Det här är ett av våra favoritspel, och det är ett epitet som är få förunnat att få. Vi har tidigare haft med en 3Dfx-demo, men nu ska även de med D3D-kort få en chans att prova *Turok*.

UBIK

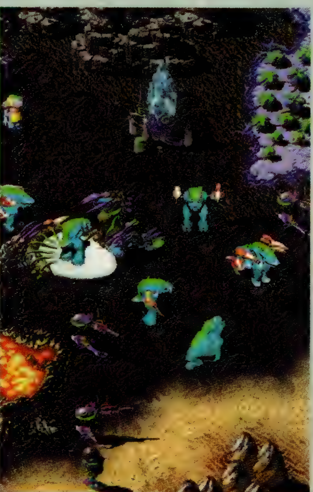
Cryo
Pentium 133, 16 Mb RAM, Win95



Året är 2019, och du befinner dig i New York. Världen är full av jätteföretag, kolonier i rymden och det krigas överallt. Nu är det upp till dig att hålla dig i livet. Med hjälp av vapen och sprängämnen utspelas blodiga slag i kampen om information, makt och pengar. Spelet bygger på Philip K Dicks sci fi-mästerverk.

WARBREEDS

Red Orb Entertainment
Win95, 16 Mb RAM, DirectX5



Ett strategispel i realtid. Fyra alienklaner slåss för överlevnad och herravälde över planeten. När du besegrar dina fiender måste du samla in deras genetiska material för att skräddarsy en starkare och mer mångsidig armé. Sitt inte bara och beundra den snygga grafiken, för då



går det illa för dig. Här finns även multiplayer-alternativ för upp till 8 spelare över Internet eller LAN.

SHAREWARE

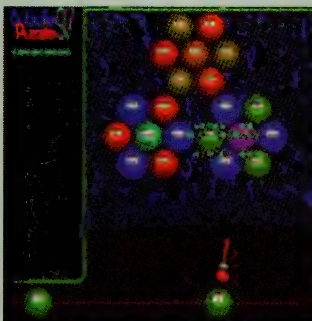
ACTION SUPER CROSS

Pik A Program
Pentium, 8 Mb RAM, Windows 95/MS-DOS

Kör med din Super Cross-båge på flera svåra banor i det här roliga arkadspelet.

BUBBLE PUZZLE 97

Conmeg Spielart
Pentium 90, 8 Mb RAM, Windows 95



Här finns femtio nivåer i freeware-konversionen av det alltid lika populära *Bubble Bobble*.

FLIP

Jaysoft
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95

Matcha gömda plattor för att rensa spelbrädet.

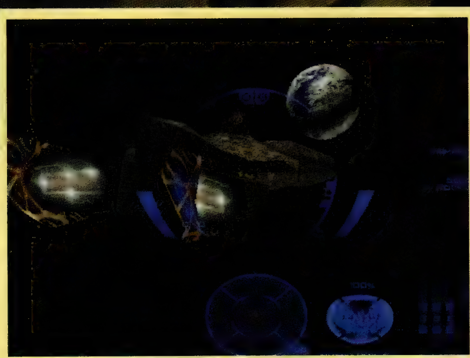
QUAKE 2-TILLBEHÖR

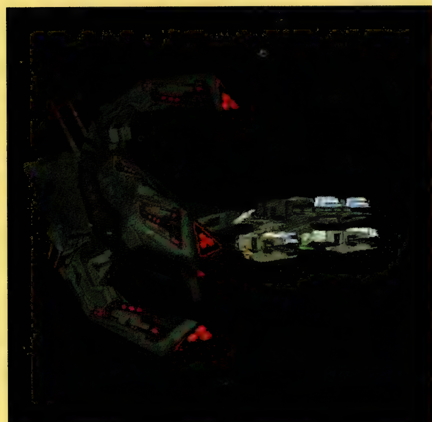
Vi räknar med att ni, precis som vi, redan har hunnit spela igenom *Quake 2* ett antal gånger. Tro nu inte att ni kan lägga spelet till handlingarna för det. För att spelet ska få längre livslängd har man även gjort ett antal deathmatch-banor. Den här månaden har vi lagt med hela 18 sådana till *Quake 2*, som för övrigt fick hela 96% i PCG 14.



DESCENT: F

Descent: FreeSpace slår sig i lag med *Wing Commander Prophecy*, *I-War* och *Balance Of Power* och visar att hela genren har fått en nytändning. Om ett par månader får vi se hur bra spelet är.







REESPACE

Borta är de trånga tunnlarna och härdsmältor i reaktorerna. Det senaste *Descent*-kapitlet verkar vara mycket mer varierat. Av STEWE OWEN


FreeSpace utlovar en sammanhängande single-playerkampanj - ett område där *X-Wing vs TIE Fighter* var en besvikelse.

EN SAMMANFATTNING AV SPELHISTORIEN: På den första dagen kom *Doom*. Och det var bra. På den andra dagen kom *Descent*. Och det var också bra. Fast annorlunda. Här sköt man inte bara saker i tre dimensioner, utan nivåerna var i genuin 3D med tunnlar som löpte under andra tunnlar. På så sätt kunde du välja i vilken riktning du och ditt skepp skulle bege dig. Det var ett teknologiskt under.

Strax efter Grannar kom *Descent 2* på den tredje dagen. Det var i stort sett samma spel, fast nu fanns det en liten robot som visade vart man skulle ta vägen.

Nu, åtminstone ett par tre dagar senare, väntar vi på att den tredje, mycket efterlängtade delen ska komma: *Descent: FreeSpace*. Nästan som för att be om ursäkt för de små skillnaderna mellan del 1 och 2 hoppar *FreeSpace* en hel galax i sidled. Det här är inte ett *Descent* som påminner om de andra. Interplays marknadsförare säger: "Den här gången ska du inte ner...du ska ut."

Det som en gång i tiden kallades för Mahabarata har nu hamnat i *Descent*-gängets klor, och förutom några av de framåtskridande idéer som gjorde originalet så populärt, är det inte mycket som påminner om dess ursprung. Faktum är att det nästan skulle kunna vara en inofficiell uppföljare till LucasArts underbara *TIE Fighter*, ett påstående som *Descent: FreeSpaces* producent Jim Boone inte bryr sig om att motbevisa.

"Så är det," bekräftar han lugnt. "Descent: Freespace är ett väldigt snabbt spel, som på många sätt påminner om *Descent*. Fast det påminner ännu mer om *TIE Fighter* på så sätt att alla uppdragen utspelas i yttre rymden."

Förgreningar

Det viktigaste i *FreeSpaces* design är uppdragsstrukturen, som ger singelspelaren en dynamisk, ickelinjär kampanj. Boone förklarar det ganska bra när han säger: "Det är på väg åt rätt håll, och är precis vad jag vill ha. Vi har en mängd olika variationer i varje uppdrag. Det du har gjort i tidigare uppdrag påverkar direkt vilket uppdrag som presenteras härnäst. Ett enkelt exempel på det systemet skulle vara att du i ett särskilt uppdrag har en sekundär uppgift som är att slå ut en fientlig kryssare. Om du misslyckas med det, kommer samma kryssare dyka upp två uppdrag senare, tillsammans med de skepp som redan är tänkta att vara där. Det här gör givetvis varje uppdrag mer utmanande, utan att för den sakens skull bli omöjligt. Om du lyckades med din sekundära uppgift, kommer kryssaren inte att dyka upp senare, vilket gör hela uppdraget mer lätthanterligt. Spelaren belönas alltså om han slutför alla uppdrag till punkt och pricka."

"Det du gör i tidigare uppdrag påverkar direkt vilka uppdrag som presenteras för spelaren." - Jim Boone

De noggrant sammansatta single-playeruppdragen riktar skarp kritik mot *X-Wing vs TIE Fighter*.

"Jag tycker att *XvT* med all önskvärd tydlighet visar att alla spel behöver bra single-playerdel", säger Boone. "Jag tyckte om att äntligen kunna spela ett helt multi-playerspel i *Star Wars*-universumet, men jag blev besviken på avsaknaden av en sammanhängande single-playerkampanj. Jag tror att en av fördelarna med *FreeSpace* är att både single- och multiplayerdelarna kommer att vara väldigt spelbara."

Bekant situation

Handlingen utvecklas i takt med varje uppdrag, och kretsar kring tre olika utomjordiska raser. Människorna låg ett tag i krig med några tvåbenta aliens, men har nu slagit sina påsar ihop med dem för att kunna slå tillbaka några insektsliknande aliens. Det här förbundet är som ni säkert förstår väldigt bräckligt. Känns handlingen igen?

I single-playerspelet spelar du som människa, men när det gäller multi-player kan du även köra som alien. Människorna flyger inte bara en modifierad rymdfärja, om ni nu trodde det.

"Vi har åtta olika skepp - fem jaktskepp och tre bombskepp. Skeppen ser olika ut, men det är inte allt. Jagarna är snabbare än de skrymmande bombarna, men de har å andra sidan inte samma skydd. Bombarna har också fler vapen än jaktskeppen."

"Både jagarna och bombarna blir tillgängliga för spelaren i en särskild ordning. I takt med att kriget fortlöper utvecklas nya teknologier. Avancerade jagare och bombare blir tillgängliga längre fram."

Multi-playersystemet tar det ett steg längre. Förutom att du väljer sida i nästa drabbning, kan du be en i ditt lag sköta vapnen åt dig medan du koncentrerar dig på att flyga. Du kan t o m skapa egna komplexa räder med den uppdragsbyggare som följer med spelet.

Den som gillar shoot-'em-ups i 3D har *Quake II* och en massa andra spel att välja bland. Det är på tiden att konkurrensen skärps i rymdgenren.

DESCENT: FREESPACE HAMNAR I TOPP EFTERSOM...

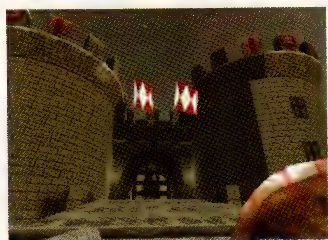
- **Det vill vara bättre än *TIE Fighter*, ett av de bästa spelen någonsin.**
- **Uppdragsstrukturen är dynamisk, så att de är olika varje gång du spelar.**
- **I multi-playerläget kan man få hjälp med vapnen.**
- **Du kan skapa egna uppdrag med samma mission builder som Parallax använder.**
- **Det är en kombination av strategispel, arkadaction och flygsimulator.**

Utvecklare	Parallax	Hur komplett	80%
Utgivare	Interplay	Release Datum	April

Nyheter

Daikatana

Motorhaveri





Ion Storm trimmar sitt nya spel med hjälp av *Quake II*.

EFTER ATT HA ÖVERÖST *Quake II* med beröm på olika websiter världen över har nu Ion Storm gått ut med att de tänker använda samma motor för sitt shoot-'em-up i första person, *Daikatana*.

Tidigare hade John Romero planerat att använda en uppdaterad version av den ursprungliga *Quake*-motorn, men nu tänker man alltstå använda sig av koden från id:s uppföljare som kom för ett tag sedan.

Daikatana kommer tack vare den mer sofistikerade koden att få mer polygoner och större nivåer, men man måste först rätta till de onlineproblem *Quake II* har haft.

Rent innehållsmässigt är spelet oförändrat: du tar kontroll över Hiro Miyamoto och krigar dig fram genom fyra olika tidsperioder, och tjänar ihop till karaktärspoäng (i stil med *Hexen*). Sextio olika monster, fler än trettio vapen, och två medhjälpare - Mikiko Ibihara och Superfly Johnson, som hänger med och hjälper dig med problem och i strider - är tillräckligt för att vi ska hoppas på ett bra spel.

Motorbytet har försenat arbetet med spelet, vilket har gjort att lanseringen nu är uppskjuten för andra gången på kort tid. Tidsplanen för *Daikatana* låter som om den är hämtad från id - den långhårige säger själv att "spelet släpps när det är klart, när det är perfekt." Okej.



Vi har haft våra tvivel, men nu tror vi på *Daikatana*.

DUNE 2000 PÅ VÄG

Det är snart dags för en gammal klassiker att göra comeback. Westwood Studios arbetar nämligen med en uppföljare till *Dune 2*, som är föregångaren till *Command & Conquer*. *Dune* är baserat på en science fiction bok av Frank Herbert. Handlingen utspelas långt in i framtiden där ett krig mellan de goda Atreides och de onda Harkonnen pågår. I *Dune 2* fanns det dock tre olika arméer att välja mellan. Det nya spelet *Dune 2000* kommer att ha stöd för 3D-kort och på så sätt erbjuda snygg grafik i högupplösning. Hur detta fungerar lär vi få se ganska snart eftersom spelet släpps redan i vår.

ORIGIN SLÄPPER SERIEN OM ULTIMA

Den mer än välkända spelserien *Ultima* kommer snart att finnas tillgänglig i ett specialpaket. I paketet ingår alla spel i *Ultima*-serien utom *Ultima Online*. Detta är ett utmärkt sätt att nå datorspelare som inte provat *Ultima* tidigare. Vad priset hamnar på är ännu osäkert, men med tanke på att paketet innehåller åtta spel kan det bli dyrt.

RED STORMS NYA SPEL

Författaren Tom Clancy håller på med en bok, om terroristbekämpning. Samtidigt håller Clancys spelföretag Red Storm Entertainment på att skapa spelet. I *Rainbow Six* ska spelaren utföra attacker mot terroristbaser. Spelaren måste själv lägga upp den nödvändiga strategin för att lyckas. Både spelet och boken släpps i augusti.



Se vilken skillnad lite ny färg gör.

MAX 2

Skjut färgglada aliens

Rör dig inte. Det är dags för *MAX*. Igen.

VI VAR INTE DIREKT SÄRSKILT förtjusta i det första *MAX*, eftersom det hade ett bisarrt turordningsbaserat system där datorn verkligen kunde köra över spelaren. Nu ändrar Interplay på hela konceptet, och lägger med alla de realtids-/freeze time-alternativ man kan önska sig, och förhoppningsvis kan man bygga vidare på det som trots allt var bra i originalet.

Grafiken i *MAX 2* ser riktigt trevlig ut, med fullt renderade kartor och ett isometriskt perspektiv ovanifrån som verkar skalenligt (då högre enheter verkar större och snabbare, o s v). Fler än 90 olika enheter ingår i spelet, och de kan du sedan specialanpassa som du vill. Låt oss bara hoppas att den här utvecklingen inte innebär att spelet blir för komplicerat. Vi applåderar Interplays beslut att spola diagrammen, och att de har skapat den nya alienrasen i en annan form och färg än din. Det verkar faktiskt som att utvecklarna försöker rätta till originalets fel och brister, istället för att göra kosmetiska förändringar. Sådan gillar vi.

- *MAX 2* bör komma till våren.



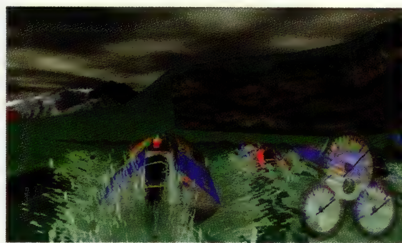


Interplay har en egen teori: Glada färger ger nöjda spelare.

Powerboat Racing

Sjön suger

Är Interplays Powerboat Racing fågel, fisk eller mittemellan?





HAR NI SPELAT *WAVE RACE* på N64? Vattnet ser så verkligt ut att man skulle kunna svära på att TV:n läcker. *Powerboat Racing* är Interplays försök att göra samma sak på PC. Det ser faktiskt ut att kunna lyckas. Det första man lägger märke till när man tittar på spelet är att man verkligen har jobbat på miljöerna. Detaljrikedomen i bakgrunderna är häpnadsväckande, från snutar som slängs i en flod i New York, till örnar som är på jakt i det lantliga England. Fysiken verkar också vara exakt, för båtarna reagerar precis som man kan förvänta sig, även när man hoppar och kör över stora ramper. Såvitt vi kan se ändras dock inte förhållandena nämnvärt. *Wave Race* funkade eftersom det kunde visa upp både lugna vatten och riktigt stormiga sjöar. Att bara ha en (i och för sig våt) yta begränsar spelet avsevärt. Istället för att dra förhastade slutsatser väntar vi med att ge vårt slutliga omdöme tills vi har spelat det fullständiga spelet i mars.

EN VECKAS AMNESTI I BRITANNIA!
I den virtuella spelvärlden Britannia finns det lagar och regler precis som i verkligheten. De som inte följer dessa lagar sätts i fängelse, vilket i det här fallet betyder att de kastas ut ur Britannia. Efter att en datorspelare lyckats mångfaldiga sina objekt med hjälp av en bugg han hittat, har det spridits oehörda mängder av förfalskade objekt i riket. Balansen i spelvärlden rubbades ordentligt och Origin tvingades vidta åtgärder. Det har kommit fram att 273 spelare äger förfalskade varor. Origin erbjuder spelarna att erkänna och lämna in objekten, för att slippa avstängning.

JAMES WOODS I INTERPLAYS SPEL
Skådespelaren James Woods får nästan alltid spela fula typer. Vi har tidigare sett honom i filmerna Kontakt, Åtalad och Nixon. Woods ska nu låna ut sin röst till en av rollfigurerna i Interplays nya äventyrsspel *Of Light and Darkness*. Givetvis är hans rollfigur inte direkt snäll. Spelet släpps under våren.

NYTT SPEL FRÅN RIPCORD
I *Stratosphere* ska spelarna trotsa gravitationen med farkoster byggda på flygande stenar. Bakom spelet ligger det numera välkända företaget Ripcord Games. Deras tidigare titel *Postal* blev väldigt omdiskuterat på grund av den våldsamma handlingen. Deras nya spel kommer förhoppningsvis inte att väcka samma känslor bland alla moraltanter. Vi vill inte försvara *Postal*, på grund av att det är ett uselt spel.

Härskarens återtåg

Diablo II

Många äv vi som går och väntar på att Blizzard ska bli klara med *Diablo II*.

DET VAR MÅNGA ROLLSPELARE som tyckte att *Diablo* inte var ett riktigt rollspel. I tidigare nyheter har vi kunnat berätta att uppföljaren är på väg. Nu har Blizzard berättat mer om det efterlängtade spelet.

För att försvara *Diablo* mot rollspelarna, säger folket på Blizzard att det inte var meningen att Diablo skulle vara ett rollspel. *Diablo* skulle helt enkelt bli *Diablo.* Detta kommer inte heller att ändras i uppföljaren, men däremot kommer vissa rollspelselement att läggas till. *Diablo* blev inte direkt roligt att spela över internet, på grund av alla fuskare. Givetvis kommer Blizzards programmerare att lösa problemet att stänga ute spelare med onda avsikter.

Diablo II kommer att bli fyra gånger större än sin föregångare. I det första spelet fanns endast ett samhälle och de tillhörande fängelsehålorna. Datorspelare kommer att tvingas resa mellan flera samhällen för att nå det slutliga målet. *Diablo,* den elake härskaren, har nu kommit tillbaka. Krigskämparna från första spelet kunde inte besegra honom ordentligt. Härskaren strävar nu efter att värva en armé och ta över hela världen.

I *Diablo II* kommer det att finnas fem olika klasser. De tre kämparna från Diablo kommer inte att kunna väljas. Blizzard menar att eftersom de gamla kämparna inte lyckades besegra *Diablo,* ska de ersättas av starkare hjältar. För att göra spelet varierande, har Blizzard ordnat så att varje hjälte kan specialicera sig på ett av sin vapen. Detta innebär att två kämpar av samma klass inte nödvändigtvis kommer att ha samma egenskaper. De rollfigurer som fanns i Diablos samhälle stod stilla hela tiden. Att kommunicera med dem var inte direkt rogivande. Hela samhället kändes dött.

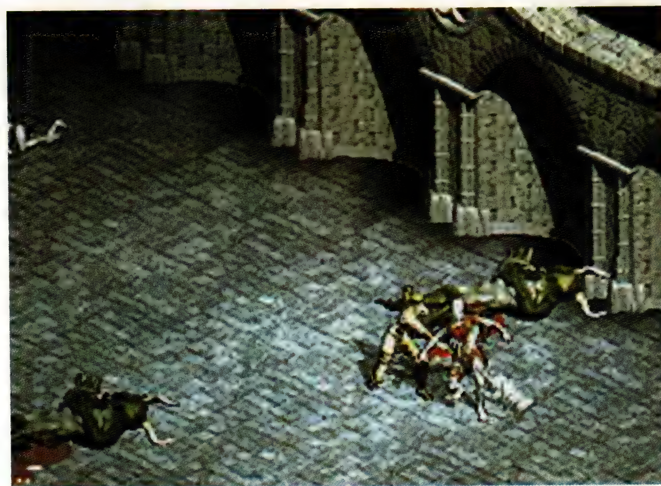


Även monster gillar fina underkläder.

I *Diablo II* kommer det att vara liv och rörelse överallt lovar Blizzard. Den här gången ska det dessutom gå att värva en medhjälpare ur befolkningen.

Att spela *Diablo II* över internet kommer i stort sett vara som förut. Den här gången har dock spelarna tillgång till hela spelet över nätet. Som nämndes innan ska det inte vara möjligt att fuska, vilket låter bra. Blizzard funderar på att göra det möjligt att spela åtta spelare samtidigt.

Grafiken har förbättrats och blivit mer detaljerad. Den här gången använder Blizzard härligare ljussättningar, som förbättrar spelets atmosfär. Enligt vissa rykten skulle *Diablo II* använda sig av en 3D-motor. Genom att titta på bilderna ser vi direkt att dessa rykten var falska. *Diablo II* använder samma 2D-motor och spelet ses från samma synvinkel. Animationerna ska förbättras avsevärt och det snackas om att hjältarna ska kunna röra sig i fler än åtta riktningar.



Inte mycket till 3D-motor här...

NYTT STRATEGISPEL

Alla strategispel idag strävar efter att vara så komplexa som möjligt. Ett spelföretag som inte tycker om utvecklingen är Microforum. Deras spel *Armored Moon: The Next Eden* kommer att vara väldigt simpelt men ändå erbjuda de viktiga strategiska elementen. Handlingen utspelas på månen i framtiden. Mänskligheten använder månen som boplats tills ett stort företag får upp ögonen för marken. Handlingen är inte direkt ovanlig för den här genren. *Armored Moon: The Next Eden* kommer i februari.

NYTÄNKANDE PÅ GÅNG

I alla strategispel finns det ett visst antal enheter som kan byggas. Hur vore det om det inte fanns några fördefinierade enheter? I spelet *Robo Rumble* från Metropolis ska spelaren skapa egna enheter genom att kombinera olika delobjekt. Spelet kommer att utnyttja 3D-acceleratorer och på så sätt skapa en härlig atmosfär. De flesta kommande strategispel kommer tydligen att vara i 3D.

QUAKE 2 MISSION PACK

Xatrix Entertainment som tidigare gav oss möjligheten att skjuta texasbönder i *Redneck Rampage*, har nu skapat det första kommersiella tilläggspaketet till *Quake 2.* Den här gången är det inte bönder som skall skjutas, utan elaka rymdvarelser. *Quake 2 Mission Pack: The Reckoning* innehåller nya vapen, fiender och banor. Spelaren leder en elitstyrka i en attack mot en fiendestad. Expansionen lanseras under våren.

Monster Truck Madness

Hjulen rullar igen



SNART ÄR DET DAGS ATT åter hoppa in i en monsterbil och röja loss, om vi ska tro Microsoft. Spelutvecklaren Terminal Reality har denna gång lagt med stöd för 3D-kort, AGP grafikkort, de nya processorerna och Force Feedback. *MTM2* kommer att bjuda på fotorealistisk grafik genom en motor vid namn Photex2. Bilder från spelet avslöjar att bilarna speglas i vattenytor och att solen skapar härliga reflexer. I det nya spelet kommer det att finnas olika typer av väderslag, som givetvis påverkar väghållningen. Vi väntar med spänning.



– Ta det lugnt Ferdinand, sa Rosa.

Följande lyckliga gamers vann i tävlingen i PC Gamer nummer 13:

ÅRE RESA:
Mikael Larsson, Västerås

MICROSOFT JOYSTICK:
Christoffer Käck, Vargön

SPEL:
Robert Trinks, Åmål
Fredrik Karlsson, Fagersta
Anders Olsson, Åland
Malin Källström, Väster Färnebo
Daniel Lind, Jönköping
Kristoffer Dahlbäck, Hålanda
Per Bjerke, Göteborg
Daniel Eriksson, Odensbacken
Karl-Kohan Andersson, Åkersberga
Christian Ekberg, Varberg
Kalle Blomster, Uppsala
Magnus Wirsén, Västervik
Martin Karlsson, Mjölby
Tin-Tin Can Xu, Lund
Christian Nilsson, Tullinge
Christian Johannesen, Kågeröd
Daniel Nordvall, Gällivare
Martin Nihlberg, Bjärred
Niklas Adebahr, Henån
Fredrik Wiström, Göteborg
Olof Nordenstam, Lerum
Richard Nilsson, Västervik

GRATTIS TILL ER ALLA!!

Mindre modiga män



Kolla! Ännu ett strategispel. Nej! Spring inte iväg! Det här är annorlunda. Vi lovar.

Lite grann, i alla fall. Tanken med *Army Men* är att du kontrollerar sådana där små, gröna plastsoldater som vi alla brukade leka med när vi var små. Det är ju kul i en minut, eller två. Det blir lite mer intressant när Ubi Soft betonar att det här inte är någon *Command & Conquer*-klon. Utan att ordet "realtid" nämns, verkar det ingå rejäla actionelement, vilket är raka motsatsen till den klassiska strategivinklingen. Spelaren tar kontroll över befälhavaren och placeras mitt på slagfältet. Om man ska jämföra det här med något skulle det väl vara en blandning av *Cannon Fodder* och *Micro Machines* med soldater (plus ett stänk av Toy Story).



● ***Army Men* drar ut i fält i april.**

Half-Life

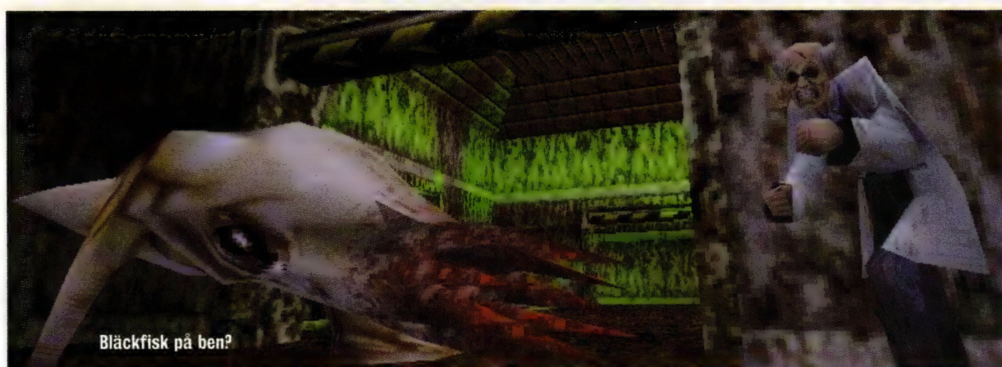
Ett spel att räkna med

DET ÄR ÅTER DAGS ATT RIKTA blickarna framåt. *Quake II* har kommit och inte helt oväntat tagit världen med storm. Men här i PC Gamers nyhetssektion lever vi sällan i nuet. Vi forskar i spel som kan komma att få *Quake II* på fall.

Valve Entertainments kommande 3D-spel *Half-Life,* som vi tidigare skrivit om, kommer nog att bli ett spel att räkna med. Spelet använder *Quake II*-motorn, men inte fullt ut. Programmerarna på Valve tycker nämligen att deras egna lösningar på vissa problem passar bättre. Animationssystemet som *Quake II* använder ersätts med ett sk skelettsystem, där det animerade objektet får ett skelett. Detta gör att fiender kan animeras realistiskt. Vidare har *Quake II*:s AI plockats bort, men vad det ersätts med är en annan historia. Andra förbättringar Valve gjort är 16-bitars mjukvaru-rendering och bättre användning av OpenGL.

Valve Entertainment tror att Half-Life kan få alla datorspelare att tappa hakan. Spelet släpptes inte till jul på grund av att Valve ville vidareutveckla spelet. *Half-Life* kommer att distribueras av Sierra Online


Run Charlie, run...


Bläckfisk på ben?

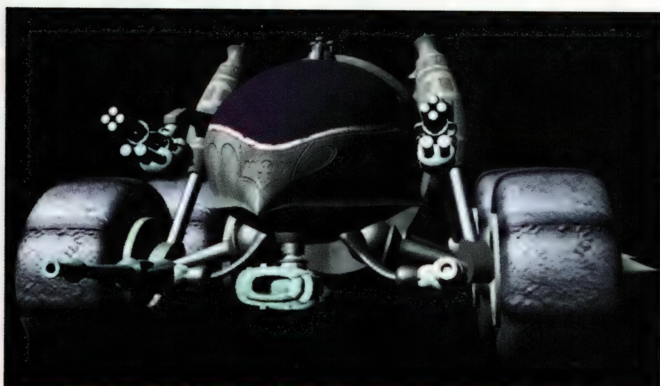
Shadow Master

3D-shooter i fantasystil

SHADOW MASTER HETER Psygnosis senste stora satsning i shoot-em-up-genren. Arkadaction i fantasystil skulle man kunna sammanfatta spelet som bygger på fantasy-konstnären Roney Matthews målningar, kända från otaliga skivomslag på 70-talet. Genom sju olika världar ska du rädda mänskligheten från undergång orsakad av den taskige härskaren.

Allt eftersom du tar dig igenom de sju nivåerna blir fienderna tuffare och miljöerna förändras radikalt, vilket bör bidra till en intensiv upplevelse.

Visst har vi hört det förut och det ska bli intressant att se hur den färdiga produkten ser ut. PC gamer har fått en exklusiv preview och vi åter kommer så fort vi hinner med en full recension. Release i februari/mars.



Ubik

Fransk sci-fi



ÅRET ÄR 2019 OCH DU SPELAR rollen som ledare för en specialstyrka som ska infiltrera ett megaföretag. Det enda problemet är att dina motståndare är tankeläsare och således kan förutse dina planer långt innan du iscensatt dem. Så börjar Ubik, ett spel som är något i stil med "C&C med motion capture i 3D-miljö", utvecklat av franska Cryo som snart är veteraner i branschen. Spelet baseras på boken med samma namn av Philip K Dick, mannen som skrev "Do androids dream of electric sheep?" som blev filmen *Blade Runner.* Det vi har sett av spelet hittills är intressant och innovativa scifi-spel behövs alltid. Spelsystemet är en sorts action i realtid men med stark tonvikt på strategi. Du ska styra dina agenter genom eldstrider och olika svåra uppdrag. Spelet finns ute i februari.

Havets Vargar



Svenska Target Games släpper i mars *Havets Vargar*, ett resurshanteringsspel med autentiska scenarier som utspelas under Östersjöhansans dagar: Hansans Makt och Kampen om Världshaven. Rasande sjöslag och hänsynslösa handelskrig utlovas. Spelet kommer att släppas på svenska, norska, danska och finska. Vi väntar med spänning.

Come get some!



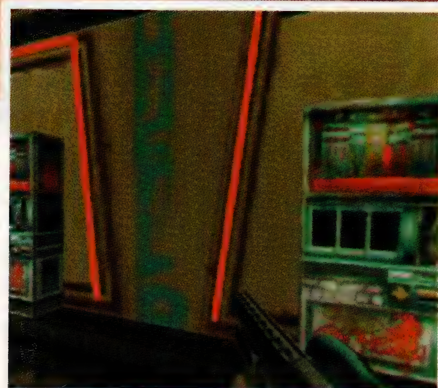
Duke Nukem Forever kan göra med _Quake II_ vad _Duke Nukem 3D_ gjorde med _Doom_: ta själva idén och göra det hela dubbelt så spännande. Vår Bond-inspirerade reporter vill inte göra någon mesig intervju, utan bestämmer sig för att göra på det svåra sättet.

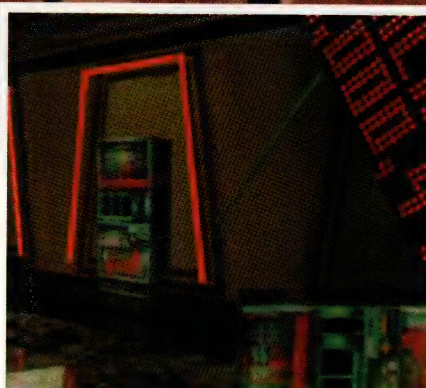
D*UKE NUKEM 3D*, AV MÅNGA ansett som den viktigaste singelspelarshootern i 3D någonsin, håller på att få sig en ansiktslyftning. Samtidigt som Apogee/3D Realms fortsätter att förbättra *Prey*-motorn, tar *Duke Nukem Forever* en genväg genom att använda rivalen id:s *Quake II*-motor. Det är ungefär lika kontroversiellt som en död munk i en sandstorm. (Om du tycker att tanken på en död munk är för otäck, kan du istället tänka att han är svårt skadad, men att han troligtvis kommer att bli fullt frisk.)

Spelet har hållits undan allmänheten, och varit lika svåråtkomligt som kronprinsessan Viktoria. Vi på PC GAMER lyckades finta bort Carl Philip (inte HAN, det här är en liknelse) och tog oss en rejäl glutt på spelvärldens Garbo i Apogees Washington-bunker. Efter en tiominuters jakt genom det välbevakade komplexet tillfångatog beväpnade vakter vår spion och förberedde sig för att följa sina order: att skjuta alla inkräktare.

Vår utsände blundade och tänkte på sin familj. Han förberedde sin själ på vad som komma skulle, medan vakterna finjusterade sina vapen. De osäkrade sina gevär, men avbröts av en order som ropades ut genom högtalarsystemet.

"För fången till mig!" Owen hörde att rösten tillhörde Scott Miller, chef på Apogee. Han fördes till det ljudisolerade kontoret, och under tiden letade han efter ett sätt att ta sig ur den prekära situationen. Det här är hans historia.





(Ovan) *Duke Nukem 3D* introducerade konceptet med verkligt interaktiva scenerier, och *Duke 4* fortsätter på den inslagna vägen. Kolla in bron. (Vänster) *Quake II*-motorn ger utrymme för suverän grafik.



"Tro mig, man skulle kunna förbättra *Quake II* enormt, och *Duke 4* kommer att göra det." - Scott Miller, chef på Apogee

Välkänd scen

Jag stod och stirrade på baksidan av Millers stora skinnfåtölj. Kalla kårar löpte utmed min rygg, för att längre ner övergå till en inledningsvis varmare känsla. Jag tänkte över mina alternativ. Jag kunde ha hoppat över skrivbordet i solid ek, hotat Apogees höjdare med en gömd stilettkniv och sedan med hjälp av några akrobatiska språng hoppat ut genom fönstret innan den store, asiatiska vakten hade hunnit få ur pekfingret ur näsan. Det gick inte, eftersom glaset var okrossbart. Dessutom befann vi oss på den fyrtionde våningen, och rörelsedetektorer som var kopplade till eldkastare skulle ha rostat mina päronformade skinkor innan jag hade hunnit ta mark.

De här tankarna varade bara några millisekunder, men ändå hann Millers självsäkra stämma avbryta mina funderingar.

"Ah, Herr Björlin. Jag har väntat på dig."

"Namnet är Owen, Steve Owen," förklarade jag undergivet. Man hamnar lätt ute i kylan i den här branschen.

Miller gick fram mot ett våp som jag inte hade lagt märke till. Hon lutade sig mot en dörr som jag inte heller hade sett förut. Jag såg fram emot att förföra henne sedan.

Millers stol snurrade runt, och jag blev lite störd när jag såg att han klappade ett vedträd och la en fluffig vit katt på elden. Det var dock hans kontor, så jag ifrågasatte inte hans beteende.

"Herr Miller, vilken trevlig överraskning!" Jag räckte fram handen. "Jag hoppades att vi skulle stöta på varandra..."

"Oddsox!" Miller vände sig till min vakt. "Döda honom."

Trots sin storlek var Oddsox förvånansvärt snabb. Han tog av sig sitt plommonstop och kastade det innan jag hann blinka. Den vassa kanten kapade kattens huvud omedelbart. Senare visade det sig att Miller föredrog hundar.

"Förlåt att jag avbröt," bräkte Miller. "Hur kan jag hjälpa dig?"

Rena rama sanningen

Det här var chansen jag hade väntat på. Nu hade jag en möjlighet att upptäcka varje nyans, varje bekräftad finess och varje hemlighet utan att riskera att skjutas till döds. Trots allt snack om 3D-shooters (som började med *Quake II*:s ofrånkomliga framgång, ☛





En till hälften nersänkt pansarbil visar att vattnet är genomskinlig. Trevligt.

"Vi har ett nytt, unikt sätt att se på pussel, och de påminner mer om de som finns i riktiga äventyrsspel. I stor utsträckning kommer problem av typen "hitta nyckeln, lås upp dörren" inte att finnas med här." - Scott Miller

fortsatte med *Daikatanas, SiN:s* och *Half Lifes* givna försäljningsresultat och *Riots, Evolvas* och *Blood Chisel III: Shadow Of The Horny Schoolgirls* kanske inte lika bombsäkra kassasuccé), har *Duke Nukem Forever* undvikit all hype. Om ni hade räknat bort det spelet är risken/chansen stor att ni har omvärderat era åsikter när den här artikeln är slut. När resten av världen upptäckte *Doom* ungefär 15 månader efter dess lansering, visste seriösa spelare att *Duke Nukem 3D* var på gång. Det var ett shoot-'em-up i första person som överträffade id:s mästarspel på nästan varje område. Större kartor, större monster, en inventarielista, ett SVGA-alternativ, power-ups, fällor och interaktiva miljöer. Sa jag förresten att det var nyskapande?

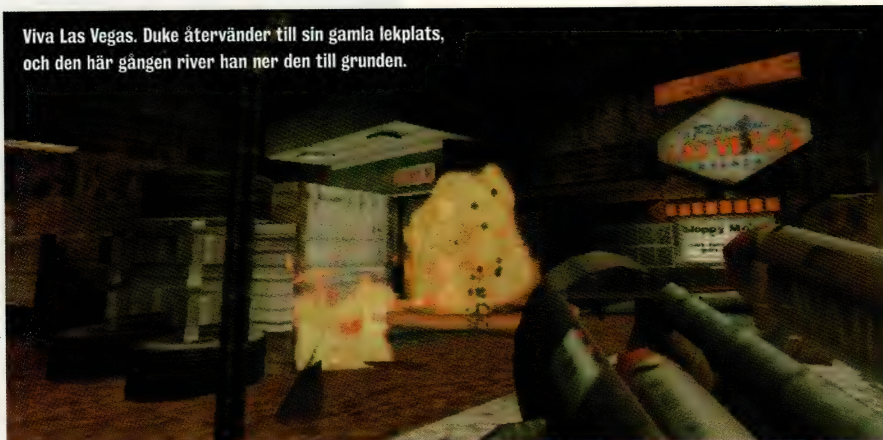
Apogee/3D Realms vill att deras kommande spel *Prey* är bäst av alla som är på väg, och de har varit tvungna att skjuta upp lanseringen ännu en gång. För att mätta behoven, undvika en potentiell krock med *Prey* och försäkra sig om att lanseringsdatumet blir rätt, har de tagit id:s *Quake II*-motor (och blir en i raden av licenstagare), modifierat den något och kommer snart ut med vad de fortfarande hoppas blir det bästa spelet. Just nu, i alla fall.

När nu *Quake II* har blivit en sån framgång, kan då *Duke 4* ta tillbaka tronen för 3D-shooters? Scott Miller ger gladeligen id en känga.

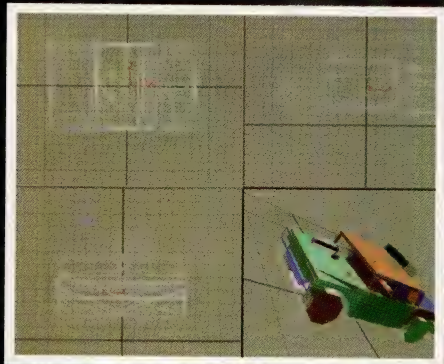
"id:s starka sida är att man utvecklar teknologin innan alla andra, men det är inte alltid som man utvecklar själva spelvärdet." Kontroversiella ord från Apogees chef, men vi förstår vad han menar. "Det är här som vi kommer in med *Duke Nukem Forever. Quake II* är ett suveränt spel, men det hade brister i spelvärdet. Det mesta i spelet fanns redan i *Duke 3D* två år tidigare. Faktum är att det finns mycket i *Duke 3D* som inte något spel har lyckats överträffa ännu. Tro mig, man skulle kunna förbättra *Quake II* enormt, och *Duke 4* kommer att lyckas med mycket av det."

Utvecklingsteamet fick *Quake II*-motorns källkod efter jul, och efter att ha bekantat sig med den hade de flera månader på sig att göra förbättringar.

"Vi förbättrar och modifierar motorn avsevärt," bekräftar Miller. "Vi har flera stora överraskningar på lager, men *Duke 4* kommer



Viva Las Vegas. Duke återvänder till sin gamla lekplats, och den här gången river han ner den till grunden.



Med hjälp av spelets föremålseditor kan man skapa väldigt detaljerade modeller relativt enkelt.



Räkna med att det ingår lika obscent kraftfulla vapen som i föregångaren.

att visa upp den mest utvecklade versionen av motorn."

Som tur är lyckades jag koppla ett modem till Millers PC i bästa *True Lies*-stil. På så sätt lyckades jag få reda på att de planerade förbättringarna verkligen var imponerande. Utöver *Quake II*:s redan existerande färgade ljus och genomskinlighetseffekter, kan vi förvänta oss mer livfulla och varierade texturer, och oändlig interaktivitet. Vi lyckades ta reda på att *Duke 4* liknar en tillfredsställande hybrid mellan det snygga i *Quake* och det fantasifulla i *Duke 3D*. Till och med på ett så här tidigt stadie blev jag imponerad av allt interagerande, som t ex kollapsande repbroar, gatlampor i realtid (som kan skjutas sönder) och härliga John Woo-liknande jätteexplosioner. Ingen shooter i första person har förut fångat *Duke 3D*:s destruktivitet. Många kommer säkert bli extra glada över att 3D Realms härliga nivådesign finns med. Strippklubbarna, de dansande flickorna, bikinierna och allt annat härligt lär säkert finnas kvar. "Vi är ju 3D Realms, karl!" vrålar Miller, som om han försöker vara urtypen för en jänkare. "Mycket av det vi sysslar med kretsar kring kontroverser och överraskningar!"

Extra fördelar

Det har förstås sina fördelar att använda en id-motor.

"Det kommer att finnas ett DukeWorld eller något liknande, och jag förutsätter att det dyker upp klaner. Jag räknar även med liknande tredjepartsstöd."

"Det allra viktigaste," säger Miller och vänder sig om precis när jag har mekat klart med hans PC, "är att det inte är en uppföljare till *Duke Nukem 3D*. Det är ett helt nytt äventyr. Det utspelas i och kring Las Vegas, där du slåss mot Dr Proton från det första spelet. Det finns massor av kul platser, som t ex Hoover-dammen, Grand Canyon och Area 51."

Eftersom vi är så tidigt ute vägrar Miller att avslöja vilka vapen och power-ups vi kan förvänta oss i den slutliga versionen. Jag såg ritningar på det vanliga hagelgeväret och en förbättrad HoloDuke på hans skrivbord, innan han snabbt rullade ihop dem. Han försökte byta samtalsämne.

"Vi har ett nytt, unikt sätt att se på pussel, och de påminner mer om de som finns i riktiga äventyrsspel. I stor utsträckning kommer problem av typen "hitta nyckeln, lås upp dörren" inte att finnas med här."

Kan du ge oss en liten fingervisning om hur många nivåer ni planerar, då? Miller grymtade missbelåtet.

"Nivåer, schnivåer." Jag förstod inte. "Det kommer att finnas runt 20 nivåer, uppdelade i fem eller sex zoner."

Det har spekulerats i att man ska kunna välja en kvinnlig karaktär. Detta avfärdar Miller på sedvanligt sätt.

"Vi frågade Lara om hon ville ha jobbet, men hon sa att aliens och stora vapen skrämmer henne! Ha! Nej, det är möjligt att vi har en överraskning på lager, men det är bara i multiplayer, i så fall."

Apogee/3D Realms har all anledning att vara så här hemlighetsfulla, även i det här skedet. Trenderna växlar så snabbt nu för tiden att en programutvecklare när som helst måste vara beredd att anpassa sig efter nya idéer . Scott Miller är orolig att sådant som läcker ut nu kan hamna i konkurrenternas spel innan *Duke 4* är klart.
Trots detta lovade de att vara lite mer öppna längre fram. Jag lovade att återkomma.

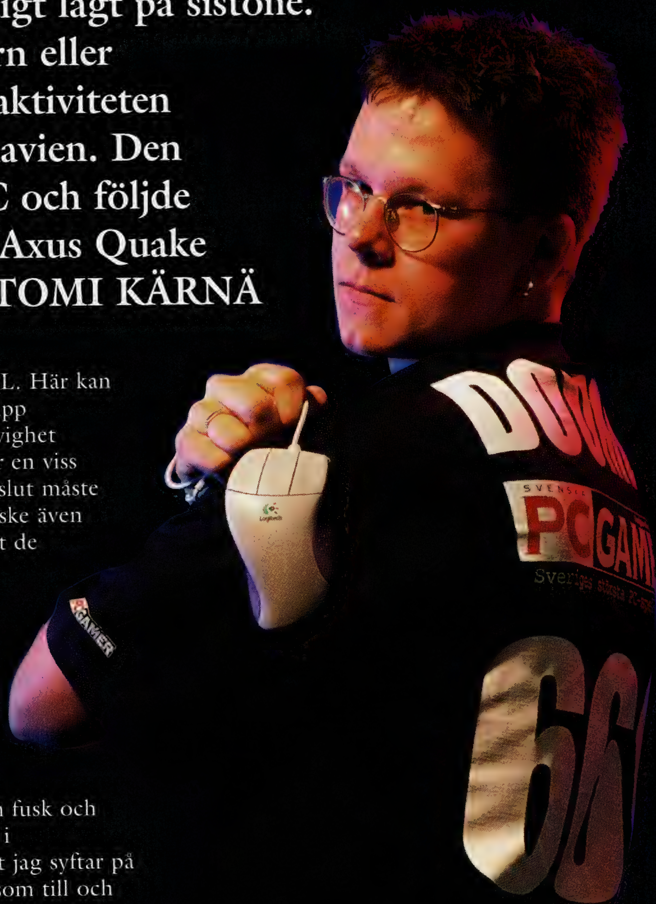
Jag eskorterades ut från Millers kontor, men jag skulle inte flyga hem förrän nästa morgon. Efter att ha bytt om till en oklanderlig smoking gick jag ner till hotellets casino för att spela roulett. Millers vackra sekreterare väntade på mig.

Nästa morgon fixade jag ett möte längre fram på vårkanten, då jag skulle få ta en närmare titt på spelet.



DEN SVENSKA KLANSCENEN

Klanspelandet i Sverige har varit väldigt lågt på sistone. Jag vet inte om det är *Quake 2*, vintern eller föråldringen av *Quake* som påverkat aktiviteten negativt i Sverige och övriga Skandinavien. Den gamla goda tiden då man satt på IRC och följde matcherna tillsammans med hjälp av Axus Quake monitor existerar knappt längre. Av TOMI KÄRNÄ



I BLAND KUNDE DET VARA minst lika spännande att följa matchen vid sidan om som det var att spela den. Att kommentera och diskutera den aktuella poängställningen med alla de andra drog upp stämningen rejält och debatten om vem som skulle vinna blev minst sagt livlig.

Är det så att hela konceptet med klanspel håller på att dö ut? Nej knappast, även om det inte spelas så febrilt som förr så spelas det ändå väldigt mycket. Just nu är det dock mer nya och mindre kända klaner som tagit upp större delen av resultatlistorna på "A Frag In The Darkness", Sveriges bästa sajt för information om klanmatcher.
Förklaringen till detta tror jag är att elitklanerna inte riktigt vågat spela några tuffa matcher efter julen. De ligger istället i intensiv träning med varandra för att komma i form igen. Grejen är den att tränar man inte regelbundet så tappar man en hel del. Speciellt själva lagspelet kan bli väldigt rostigt efter ett tags uppehåll och det är just vad lov brukar innebära, uppehåll i klanmatcher. Detta låter ju lite knepigt att när folk egentligen borde ha tid att spela så gör de inte det? Förklaringen är att de som är LPBs, dvs har snabba uppkopplingar, brukar oftast vara studenter som sitter med sin feta lina på någon skola. När det är lov så åker de hem till sina föräldrar eller någon annanstans och har därmed inget att spela på. Lov brukar även innebära att man spenderar mer tid med vänner, familj och nöjen. Detta innebär en hel del rubbningar i sammanhållningen i en klan och resulterar ofta i att både den individuella skickligheten och lagspelet försämras avsevärt.
En annan sak som bidragit till bristen på "elitmatcher" är den enorma prestigen som finns. Höjdarklaner är rädda att mötas eftersom så mycket står på spel. Båda parter vill vara så förberedda som de bara kan och detta brukar leda till att matcherna istället blir uppskjutna och till slut "glöms bort". En sak som tvingat bra klaner att mötas är den Svenska *Quake* Ligan, SQL. Här kan man inte skjuta upp matcherna i all evighet eftersom man har en viss deadline. Så till slut måste konfrontationen ske även om trenden är att de bästa klanerna möter varandra så sent som möjligt på säsongen.

Under senare tid har det även varit mycket snack om fusk och olika hjälpmedel i klanmatcher. Det jag syftar på är FAQ-proxyn som till och med blivit förbjuden att användas i SQL. FAQ-proxyn är ett väldigt imponerande tillbehör till *Quake* som gjorts av Zibbo och Perkele, båda från den finska toppklanen Finnish Allied Quakers. Med hjälp av den kan man starta/stoppa ett demo hur som helst, observera en match genom valfri spelares ögon, tajma power-ups, skapa artificiella lag, underlätta kommunikationen i ett lag mm. Det som kanske väckt mest debatt är möjligheten att tajma power-ups. Detta tycker många är fusk eftersom man då kan hålla reda på precis vilken sekund en viss power-up spawnas. En annan sak är den artificiella laggen. Med den kan LPBs få samma ping som de på modem utan att ens använda ett. Skillnaden är dock att LPBs har större bandbredd och får därmed mer flyt i sitt spel även om de har samma ping som modemarna. Detta kan dock kontrolleras väldigt lätt med kommandot f_lagreport så varför det väckt så stora debatter och varför det var huvudorsaken till att FAQ-proxyn förbjöds i SQL förstår jag inte.

Om vi går in på ämnet *Quake 2* så har det väl inte bidragit negativt till själva klanscenen i sig. *Quake 2* är fortfarande väldigt litet här i Sverige till skillnad från USA där de verkar ha en lite annorlunda syn på det hela. Vi svenskar är kanske lite konservativa av oss eller så har vi helt enkelt mycket bättre smak än jänkarna. Vilket som, så tror jag att vissa klaner känner sig lite förvirrade och vet inte om de ska börja satsa på *Quake 2* eller om de ska fortsätta hålla sig till *Quake*. De som redan tagit steget till *Quake 2* känner sig nog rätt ensamma dock. Om jag säger att 90% av alla klaner fortfarande spelar *Quake* så är det nog ingen överdrift och som det ser ut just nu så kommer det att bli så även ett tag framåt.

Att den svenska klanscenen befinner sig i en liten svacka för tillfället är helt klart men att den skulle fortsätta så eller dö ut är föga troligt. Klanspel och den gemenskap som den gett upphov till är här för att stanna även om den också har sina upp- och nedgångar precis som allt annat här i livet.

A Frag In The Darkness
www10.torget.se/darkness/index.html
Axus Quake monitor
lenkkari.cs.tut.fi/~ams/rogue/
FAQ-proxy
www.finnish.allied.quakers.org/proxy/

Svenska PlayStation Magasinet Nr. 1

I lejonets kula



I den andra delen av vår artikelserie inifrån Lionhead berättar Steve Jackson om underbarnet Demis Hassabis.

MIN FÖRSTA DAG PÅ LIONHEAD VAR DEN nionde juni 1997. Dagen innan hade jag fått ett telefonsamtal från Peter, som fortfarande höll på att återhämta sig från arbetet med *Dungeon Keeper.* Han lät helt utpumpad. "Hej, Steve. Du räknar med att komma in ungefär klockan halv 10 i morgon? Tror du att du skulle kunna komma in runt klockan ett istället? Perfekt." Vad är det nu? tänkte jag. Aldrig förut hade jag blivit ombedd att komma försent till jobbet. Det skulle helt klart bli en annorlunda upplevelse att arbeta på Lionhead...

Längre fram visade det sig att Molyneuxs synsätt skilde sig från många andras. Med tunga ögonlock trillar programmerarna in någon gång mellan 10 och 12 på förmiddagarna. I början tyckte jag att det var väldigt oroväckande. Om alla bara jobbade sex timmar om dagen, hur lång tid skulle det då ta att färdigställa vårt första projekt? Det jag inte insåg var hur mycket alla älskar sitt jobb. Kodarna lämnar ibland kontoret runt klockan sex på kvällen, men då tar de med sig maskinerna hem. Efter att ha varit på krogen kommer de faktiskt tillbaka till kontoret för att jobba några timmar till. Faktum är att det är ganska normalt att jobba till fram på småtimmarna. På grund av detta har Peter, Mark, Tim och Demis utvecklat Lionheads grundläggande programmeringsbibliotek och verktyg på bara sju veckor. Allt det här var tvunget att skrivas från grunden eftersom Lionhead-spel kommer att köras i 800 x 600 i true colour (istället för SVGA).

Den senaste som anslöt till teamet var den 21-årige Demis Hassabis, Lionheads unge Einstein. Trots att han påstår sig inte ha läst på, gick han ut från Cambridge med högsta betyg i Computer Science. När han var 12 år rankades han som världens bästa schackspelare i sin åldersgrupp. I augusti tog han fem silvermedaljer och ett brons för England i Mind Games-olympiaden i Royal Festival Hall. Med det kom han tvåa i hela turneringen. (Eftersom Demis är den han är, var han väldigt missnöjd med det resultatet. "Nästa år tänker jag vinna.")

Peter träffade Demis när han ställde upp i en tävling med temat "Gör ett eget spel" som tidningen Amiga Power organiserade 1990. Demis var bara 14 år då, så han visste att han inte kunde vinna förstapriset - ett jobb på Bullfrog. Han ställde upp bara för att få träffa Peter Molyneux. Det resulterade i att de båda designade och skrev *Theme Park,* ett spel som nu har sålt fler än 3 miljoner exemplar.

Tänk dig en blandning mellan Mowgli och Gollum. Sådan är Demis. En flickvän beskrev honom en gång som det slags kille som varje kvinna får moderskänslor för. Han är entusiastisk över allt möjligt, framförallt spel och Liverpools fotbollslag. När han upptäcker en bugg flyger han upp från sin stol och vrålar: "Vad i h-e? Varför funkar det inte? Vilken skit! Jävla C++-trams. Det är värdelöst."

Trots sitt knivskarpa intellekt är Demis ofta grinig och lättretlig. Peter är en obotlig retsticka, och han kan inte låta bli att ge sig på honom, bara för att se honom brusa upp. Ett exempel: En dag åker Peter taxi hem från jobbet. Föraren känner igen honom och säger att han har en suverän spelidé. Peter vill inte direkt prata om det. Det är efter midnatt. Alla han träffar har en suverän spelidé. Han vill inte vara oförskämd, så han ber föraren ringa till kontoret nästa morgon istället. Nästa dag ringer taxichauffören och vill prata om sitt spel. Peter kopplar genast vidare honom till det intet ont anande Demis som får sitta och lyssna i en halvtimme innan han förklarar att de har fullt upp med sitt egna spel för närvarande. Under hela samtalet sitter Peter och myser. Han hade satt dit honom igen.

Demis skrivbord är överfullt av böcker i stil med "Maths for Engineers and Scientists", "Mechanics: Dynamics" och "Artificial Life 2". Tanken är att han ska bygga en spelmotor med "riktig fysik". Så här skulle det kunna se ut: Vi säger att en bil sprängs i spelet. Metallfragment flyger in genom ett närbeläget fönster. Fönstret krossas. Glassplittret flyger mot ett träd, träffar ett löv, som sedan sakta singlar ner mot marken. Demis motor kommer att ge spelföremål sådana här fysiska egenskaper. Hur det ska gå till? Jag har inte en aning...

För ett tag sedan drabbades Lionhead till de flestas stora förtret av Tamagotchi-feber. När jag var nere på Tottenham Court Road köpte jag en digital fisk. Jag hade tänkt ge bort den till en väns barn. Jag lovar! Jag gjorde dock misstaget att öppna paketet och sätta igång det hela. Ägget kläcktes och ynglet började göra sina behov över hela skärmen. När mitt 2 dagar gamla husdjur (som var en fisk nu) tog jag med det till kontoret. När det började pipa varje halvtimme suckade alla åt Tamagotchi-nörden i hörnet. Peter var dock fascinerad. "En Tamagotchi! Var köpte du den? Jag köper den av dig för 50 pund!" Nästa dag lyckades han få tag i en gratis, och kampen kunde börja. Jag var övertygad om att Peter inte skulle klara av det ansvar det innebär att ha en Tamagotchi, så jag föreslog ett vad om 10 pund. De efterföljande dagarna var kontoret rena rama lekstugan. En gång försökte Peter spionera på mig. Min son och hans kamrater spelade *Dungeon Keeper.* De hade kommit till nivå 12, men eftersom de hade glömt att spara åkte de tillbaka till nivå 5. Ben skickade ett e-mail till Peter och frågade om det fanns något sätt att komma tillbaka till nivå 12. I sitt svar lovade Peter att fixa det på ett villkor - Ben måste stjäla min Tamagotchi och lämna den att dö i ett avlägset hörn av huset. Som tur var kom jag på det hela i tid. Efter tre dagar hade jag vunnit vadet. Två dagar därefter glömde jag ta med min fisk ut en kväll. Den svälte till döds. Äntligen var det vardag på Lionhead-kontoret...

STEVE JACKSON

ALIEN RESURRECTION

Utgivare: Fox **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Argonaut
Sammanfattning: Filmen drar storpublik, medan spelet hålls hemligt. Vad vi vet är att *Alien Ressurection* kommer att använda en realtids-3D-motor (även om Fox bara visar upp renderade sekvenser än så länge) som skapar mängder av varelser som man sedan ska skjuta ner med hjälp av enorma vapen. Givetvis finns det även multiplayerfunktioner. Det är inte klart hur troget man kommer att följa originalet, även om det hela kommer att utspelas i forskningsfarkosten Aurigas korridorer. Där utspelas en kamp mot klockan för att förhindra att den mänskliga rasen förintas. Än så länge har vi inte sett något effektivt Alien-spel på PC, så vi får väl korsa våra simfötter...





10th PLANET

Utgivare: Virgin **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Bethesda
Sammanfattning: Spelet som designades i samverkan med *Independence Days* skapare Centropolis (som drog sig ur efter kontraktsbråk) kommer ut under början av året. Man har lagt med stöd för 3D-acceleratorer, och valt att göra spelet mer strategiskt. Förutom att strida i yttre rymden kan man specialanpassa sitt skepp och förbättra jordens försvar så att det håller alla nedriga aliens stången.



ACTUA ICE HOCKEY

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Gremlin
Sammanfattning: Med hjälp av *Acctua Soccer 2:s* spelmotor försöker Gremlin göra något med ishockey som England aldrig har gjort förut - ta det på allvar. De tidiga bilderna verkar lovande, och det färgade ljuset sticker ut på ett bra sätt från den vita rinken. Fler polygonbaserade sportaktiviteter är på gång, eftersom *Actua Tennis* är på väg in bland alla de andra tennisspelen.



AERIAL COMBAT 1918

Utgivare: Project Two **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Project Two
Sammanfattning: Project Two jobbar för fullt med att förena arkad- och flyg sim-stilarna, och man satsar på att göra ACM till ett spel fullt av strider och häftiga stunts. Man har också utlovat "en revolutionär och intuitiv kontrollmetod", och landskap som bygger på flygfoton. Det är förstås långt kvar tills det är klart, men ett actionbaserat flygspel med plan från det första världskriget låter inte helt fel.



AIRONAUTS

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Red Lemon
Sammanfattning: Idén om ett TV-program där brottslingar får slåss för sin överlevnad har dammats av här, och den här gången flyger man genom en gotisk stad med hjälp av alla möjliga slags manövrer. Red Lemon har liknat spelet vid att spela deathmatch i *Quake*, men det säger kanske inte så mycket. Det är designat för att kunna köras på en ordinär PC, vilket vi verkligen gillar.



ALIEN VS PREDATOR

Utgivare: Fox **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Rebellion
Sammanfattning: Bygger till en del på spelet med samma namn som kom på Jaguar-konsolen (som också skrevs av Rebellion). AVP beräknas nu komma ut efter *Alien Resurrection*. Precis som i Jag-versionen kan man här välja om man vill spela som alien, rovdjur eller människa, i kampen för överlevnad i rymdstationen Pandoras katakomber. Om man gör rätt val kan man få tillgång till mängder av häftiga vapen och förmågor...



ALPHA CENTAURI

Utgivare: EA **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Fireaxis
Sammanfattning: Förut har ju mängder av utvecklare försökt överföra *Civilization*-konceptet till rymden, och nu är det Sid Meier och Brian Reynolds som försöker skapa det definitiva sci fi/strategispelet. Den här gången ska man utforska främmande planeter, utöka sitt kosmiska samhälle och ta fram enheter som är specialanpassade för att kunna stå emot de vanliga nötterna från yttre rymden.

PC TRIVIA 1) Vilken är världens längsta spelserie som fortfarande är populär?

Svar på sidan 54



ANACHRONOX

Utgivare: Eidos **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Ion Storm, ledda av Tom Hall, f d id och 3D Realms.
Sammanfattning: Tom Halls skapelse använder sig av *Quake 2:s* 3D-system och kommer att bli något så udda (och långt) som ett peka-och-klicka-sci fi/RPG, med en spännande, komplex handling. Det har redan jämförts med *Ultima*-spelen, och *Anachronox* designas i huvudsak för singelspel. Vapenkonstruktionen ger det hela karaktär. Handlingen breder ut sig så mycket att två extra nivåpaket redan är planerade.



ANARCHY

Utgivare: Microsoft **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Terratools
Sammanfattning: Det är de fotorealistiska skyarna som gör det, d v s ger *Anarchy* ett härligt, resolut utseende som ytterligare förhöjs av industrilandskapen och Syd Mead-liknande plan. Spelet kommer att bygga på krigsspelsliknande trupphantering och strider i första person. Spelaren hoppar in i flygplan, helikoptrar, jeepar och stridsvagnar. Multiplayerfunktion och stöd för 3D-kort kommer att ingå som standard.



ANNO 1602

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Sunflowers
Sammanfattning: Ett gudsspel baserat på upptäckten av Den Nya Världen. *Anno 1612* tar så nya grepp som att undra hur man ska behandla infödingar och vilka strategier man ska använda när man gör affärer med världen utanför. Man kan spela ensam eller med tre andra, medan komplexa modeller som tar jordens bördighet (!?) i beräknande ger spelet en viss *Settlers*-känsla. I det här fallet är det en komplimang att säga att det ser gammalt ut.



APACHE HAVOC

Utgivare: Empire **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Pro Active, grundat av f d Digital Integration-kodare
Sammanfattning: De har nästan ett år till på sig, och av vad vi har sett att döma kommer *Apache Havoc* att bli helt suveränt, med landskap som behåller skärpan på låga höjder, ett dynamiskt stridssystem och den slags flygkänsla man förväntar sig av gammalt DI-folk. Precis som alla andra spel under 1998 satsar man hårt på multi-playerbiten.



ARMY MEN

Utgivare: Ubisoft **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Studio 3DO
Sammanfattning: "En uppföljare för nästan alla män under 50 år!" heter det i reklamen, och visst är det ett genidrag att återuppliva barndomens små plastsoldater för att låta dem medverka i ett krigsspel i realtid. De små trupperna som smälter i hettan som eldkastarna ger ifrån sig spetsar till de 80 olika krigsscenarierna. Möjligheten att styra upp till 20 av de små rackarna på en gång gör att det inte blir så barnsligt som det låter.



BALDUR'S GATE

Utgivare: Interplay **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Interplay
Sammanfattning: TSR:s *Advanced Dungeons & Dragons* anses av många vara så nära ett definitivt fantasy-RPG man kan komma, men det har inte haft det så lätt i PC-världen. *Baldur's Gate* verkar vara ett steg i rätt riktning, då de förrenderade miljöerna gör att det påminner om *Diablo*. Det återhållsamma peka-och-klicka-gränssnittet håller statistiken nere på en minimal nivå. Det finns mängder av grafiska effekter och snygga isometriska landskap.

THE ART OF MAGIC

Utgivare: Virgin **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Mythos, de rutinerade engelska krigsspelsskaparna som började med *Rebelstar*-spelen för Spectrum och som på senare tid har fått mycket beröm för *X-Com*-serien.
Sammanfattning: Mythos lämnar sci fi-krigsspelen bakom sig för en stund, och återvänder till fantasyarenan med en resa ur ett isometriskt perspektiv genom magiska riken (keltiska, grekiska och medeltida), som består av regioner som styrs av baroner. Spelaren som hamnar i de här rikena av misstag, får rollen som lärjunge, utrustad endast med en ärvd Grimoire, stav och Portmanteau (en utsmyckad låda, som används för att omvandla mana till trollformler, om ni tvunget måste veta).

"Under spelets gång kommer du upptäcka mer är 20 creature summoning-formler och mer än 30 andra personliga formler som t ex blodlust och järnskinn, till dramatiska formler som t ex jordbävning, översvämning och meteorregn," avslöjar spelets producent Paul Whipp. Man lovar också en annorlunda, taktisk syn på fatntasygenren, vilket tillsammans med Mythos stora erfarenhet bör garantera att det här blir annorlunda och speciellt. Andra godbitar är att man kan spela på nätet och att musiken kommer från Afro Celt Sound System.






BATTLESPIRE

Utgivare: Virgin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Bethesda
Sammanfattning: Ännu ett tillägg till *Elder Scrolls*-serien, mörkare än *Daggerfall*, och med en hel mängd deathmatch- och lagfunktioner. Miljöerna skapas med hjälp av Bethesdas XnGine, och spelets action utgörs av både vapen- och magibaserade strider. Spellmakersystemet gör det möjligt att koka ihop utomjordiska skapelser. Så att säga.



BATTLEZONE

Utgivare: Activision **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Activision
Sammanfattning: Det klassiska arkadspelet för Atari återskapas här som en riktig 3D-blaster, med en konspirationshistoria som förlägger handlingen till solsystemet. *Battlezone* lär bli ett av de första i nästa generation av strategispel i realtid, med en blandning av traditionell kontroll över en enhet och ett första persons *Terminal Velocity*-läge. Så vitt vi kan se har Activision en riktig vinnare på gång här.



BUGGY

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Gremlin
Sammanfattning: Äntligen ett försök att göra ett annorlunda bilspel. Här styr du radiostyrda buggies. Här finns 16 olika bilar, och det finns 15 egendomliga banor att tävla på, där man ibland flyger och t o m kör upp och ner. Det går att köra i delat skärmläge och så finns ett alternativ som inte bådar gott inför kommande telefonräkningar.



CARMAGEDDON 2

Utgivare: SCI **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: SCI
Sammanfattning: Ett förbättrat fysiksystem och banor som lämpar sig bättre för nätverksspel är två av de skillnader som märks i uppföljaren till det våldsamma bilspelet. Utan tvekan lär förbättringarna inom 3D-teknologin också betyda att vi får se mycket mer (och mer autentiskt) blodfärgat, öh, blod. Efter att ha kört på diverse hinder på vägarna kan vi se fram emot ännu mer blod och äckel i *Carmageddon Rally* som kommer till vintern.



CHILL

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Eidos
Sammanfattning: Istället för att försöka vara ett tävlingsspel med snowboard som största dragkraft, är *Chill* ett mer fritt arrangemang, där man ska utforska hela dalgångar. Givetvis finns både nybörjarbackar och sådana som passar mer rutinerade åkare. Allt som allt ingår 50 off-pist-åk, med mängder av extrasaker, som t ex hopp, freestylestunts och laviner.



CIVILIZATION III

Utgivare: Activision **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Oklart
Sammanfattning: Vi skriver Activision som utgivare, men det kan lika gärna bli MicroProse. Tvisten om vem som äger rätten till namnet bör lösa sig om några månader, men hur det än går är inte Sid Meier längre delaktig. Trots detta lever alltså *Civilization*-licensen vidare. Om Activision går segrande ur striden kan vi nog räkna med att få se det i härlig 3D. MicroProse lär nog ta det lite lugnare...

BATTLEMECH: MECHCOMMANDER

Utgivare: Microprose **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Microprose
Sammanfattning: Det finns mängder av liknande spel, men håll med om att det måste vara något speciellt med *Mechwarrior*-licensen. Ändå har MicroProse av någon märklig anledning valt att inte satsa på första personsformatet, utan väljer istället att visa upp ett isometriskt perspektiv. Det här fungerar som ett slags krigsspel i realtid, och en hel enhet bestående av BattleMechs står under spelarens kontroll. Dessutom finns det inslag av resurshantering som man måste ta hänsyn till. Okej, *Battletech: Mechcommander* är inte lika livfullt som Activisions *Mechwarrior*-försök, men det påminner klart mer om brädvarianten.



PC TRIVIA 2) Vilket spel har kostat mest att ta fram?

Svar på sidan 54

BLADE

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Tredje kvartalet
Sammanfattning: *Tomb Raider* möter *Quake* i en mörk, medeltida gränd och drabbar samman i den här spanska importen. Gremlin är med rätta nöjda över att få rättigheterna till det här spelet, som har snygga karaktärmodeller, coola ljuseffekter och mer tillfredsställande äventyrselement än de flesta andra spel. *Blades* 3D-motor är en av de bästa vi har kastat våra vältränade getögon på, och den klarar av att visa upp långa avstånd utan att det ser overkligt ut. Reflektionerna i vattnet och genomskinlighetseffekterna är häpnadsväckande (nästan verkliga, faktiskt), nivådesignen är så episk som man kunde hoppas på, och de fladdrande facklorna som är utspridda lite varstans kastar imponerande skuggor. Fantastiskt.





COMMANDOS

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Proin, från Madrid.
Sammanfattning: Den här peka-och-klicka-historien använder sig av ett isometriskt perspektiv för att följa en liten trupp, där alla har egna personligheter och specialkunskaper. Det är de här kunskaperna, tillsammans med möjligheterna att simma, använda olika fordon och hoppa fallskärm som kommer till användning i de fyra, interkontinentala scenarierna. Det blir en rejäl utmaning att ta sig an de AI-begåvade motståndarna.



CONSTRUCTOR 2

Utgivare: Acclaim **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: System 3
Sammanfattning: *Constructor* förvånade oss alla när det kom, då det förde fram de tidigare så suveräna System 3 till en plats bland branschens stora igen. Vi tyckte att det var lite väl komplicerat, men System 3 tänker behålla djupet, samtidigt som man gör spelet lite mer lättillgängligt. Konkurrensen kommer att bli knivskarp det här året - vi skulle vilja se ett *GTA*-liknande spel också. Snälla?



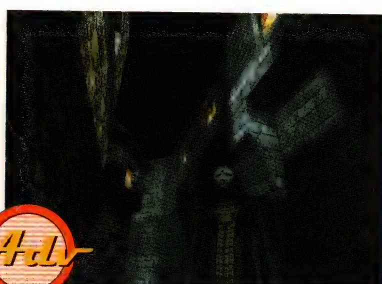
CRIME KILLER

Utgivare: Interplay **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Sunflowers
Sammanfattning: *Crime Killer* utspelas i ett framtida Amerika, som lider brist på olja. Här gäller det att krossa bovarna med hjälp av turbobilar, motorcyklar och en luftfarkost som formligen spyr ut kulor. Drygt 20 olika uppdrag och brott ingår i det här *Chase HQ*-liknande spelet. Eftersom mycket utspelas under nattetid får designerna en chans att leka med strålkastarna och olika explosionseffekter. Interplay påstår att det klarar av 60 fps. Hoppsan!



DARK OMEN

Utgivare: EA **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: SSI
Sammanfattning: *Dark Omen* är uppföljaren till det underbara *Shadow Of The Horned Rat*, och här kommer det att finnas en förbättrad stridsmotor (med målsökning i 3D) och ett omarbetat användargränssnitt. Vad som inte har förändrats är spelets ickelinjära natur, där det gäller att jaga reliker och allierade som du kan ha hjälp av i dina försök att besegra den ultimata fienden, The Dread King. Det låter otäckt.



THE DARK PROJECT

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Looking Glass
Sammanfattning: Det är två saker som gör att *The Dark Project* sticker ut. För det första gäller det att kunna ta sig fram i smyg och stjäla saker i den här otäcka 3D-shootern. För det andra är det skrivet av Looking Glass, som skapade det ursprungliga *Ultima Underworld*, ett RPG i 3D som låg långt före sina konkurrenter. De mörka nivåerna är speciellt anpassade för lömska bakhåll istället för man mot man-strider. Det lär göra det här spelet särskilt ruggigt.



DEATHTRAP DUNGEON

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Eidos
Sammanfattning: Det här projectet är Eidoschefen Ian Livingstones skötebarn. Han har ju en hel rad rollspelsböcker bakom sig, och efter många förseningar är nu *Deathtrap Dungeon* redo att möta världen. Dynamiska ljuseffekter i 20 nivåer är det som gäller här, när spelare strider mot mer än 50 olika varelsetyper. Du kan välja att spela antingen som vanlig hjälte, eller som Red Lotus, en hjältinna som har gått i Lara Crofts skola för osannolika kroppsformer. Om det är värt att vänta på? Det vet vi snart...

C&C: COMMANDO

Utgivare: Virgin **Kommer:** 1998
Utvecklare: Westwood
Sammanfattning: Under en längre tid har *Command & Conquer*-franchisen endast bestått av ett slags spel. Det är slöseri, och äntligen har Westwood insett det. In på arenan träder nu *Command & Conquer: Commando*. Det lär väl bara kallas *Commando*. Spelet påminner faktiskt lite grann om 80-talets arkadspel med samma namn. Du spelar Tanya, den skojfriska, underskattade kvinnan från *Red Alert*. Istället för att bara klicka på schäfrar för att få dem att sluta bita dig, och förstöra kraftverk med dina bara händer, ska du nu verkligen *spela* Tanya. För närvarande planerar man att placera dig i ett tredje persons perspektiv bakom Tanya. Vår hjältinna måste slutföra traditionella *C&C*-uppdrag på egen hand. Hon har tillgång till en mängd vapen som hon kan använda för att skjuta vakter, spränga byggnader och skjuta ner helikoptrar. Hon kommer också att kunna hoppa upp på motorcyklar (det vi har sett ser ut att vara hämtat från en film med Steve McQueen), båtar och byggnader och i stort sett plocka upp alla föremål som finns på skärmen. *Commando* skiljer sig från andra spel med en 3D-karaktär så till vida att äventyret utspelas i *C&C*-universumet, fullt av alla byggnader, enheter och händelser som finns i strategispelen (det kommer givetvis att ingå vissa strategiinslag). För att komma in i en bas som skyddas med automatvapen, kanske det är lättast att krypa in under stängslet, placera ut sprängladdningar på kraftverket, så att basen inte får någon ström. Eller så kanske du kan hoppa över muren efter att först ha slängt in några rökgranater. Westwood är kända för att vara påhittiga och göra lättillgängliga spel, och efter vad vi har sett kommer *Commando* inte göra någon besviken.

Westwood STUDIOS

Tips för 98



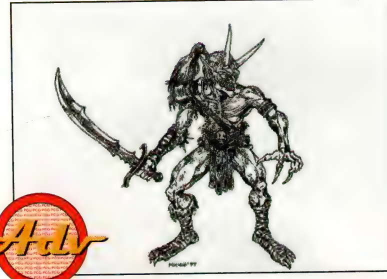
DEAD UNITY

Utgivare: THQ **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Aramat
Sammanfattning: I det här actionladdade realtidsspelet är det en AI-utrustad cyberkille som är hjälte. Han måste slåss med både robotar och människor, och till sin hjälp har han fler än 100 vapen. Man ser spår av *Bioforge* här, både i idén och i utförandet, framförallt då fler än 400 förrenderande, interaktiva miljöer används som bakgrund till all action. Paletten ändras också eftersom det ibland är natt, och ibland dag.



DESCENT: FREESPACE

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Parallax avkomma, Volition.
Sammanfattning: Det andra *Descent*-spelet under utvekling skiljer sig helt från resten av serien. Designen påminner mer om *Wing Commander* än något annat, med fler rymd- än inomhusstrider och en handling som utvecklas med tiden. Parallax älskar multiplayerspel, så *Freespece* kommer att ha en 16-spelarfunktion. Det kommer också gå att kommendera upp till 12 enheter samtidigt. Massivt, helt enkelt.



DIABLO 2

Utgivare: Sierra **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Blizzard
Sammanfattning: Helt oväntat startade Blizzard en trend med sitt actionrollspel, och nu jobbar man hårt för att behålla försprånget. I den efterlängtade uppföljaren kommer det att ingå fler klasspecifika stridskunskaper, och även fler illvilliga magiska spells. Den utökade spelkartan kommer att rymma fyra städer och många nya vapen.



DIE BY THE SWORD

Utgivare: Interplay **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Treyarch Invention
Sammanfattning: Det finns sex märkliga, monsterfyllda nivåer och sju deathmatch-arenor i den här potentiella *Deathtrap Dungeon*-dräparen. Det ger en viss Monty Python-aktig känsla att kunna bli av med en arm och ändå kunna slåss. Ett annat huvudinslag är blod, och äckligt nog går det att fortsätta hugga sönder en fiende efter att han har dött. Kontrollsystemet verkar fungera bra, eftersom man kan använda sig av kortkommandon.



DISCWORLD III

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Perfect Entertainment
Sammanfattning: Inget är bekräftat från officiellt håll ännu, men vi vet att Perfect kommer att bege sig till Rincewoods land ännu en gång. Spelen har alltid varit kul, men förhoppningsvis inser Perfect att problemen har blivit lite väl tokiga, och tonar ner dem lite. Oavsett vad som händer, kan ni räkna med samma gamla grafik och unika humor.



DOMINION

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Ion Storm
Sammanfattning: Efter att ha lämnat 7th Level för att vara med och grunda Ion Storm tyckte Todd Porter att det var lika bra att köpa loss det spel han hade jobbat på där. Här är det - en blandning av *Mech*-liknande action och krigsspel i realtid. Uppdragen, karaktärerna och AI:n har ändrats sedan han lämnade 7th Level, men blandningen av kolonibyggande och tuffa strider (med möjlighet att sprida virus) kvarstår.

PC TRIVIA 3) Hur långt är Jon Romeros hår?

Svar på sidan 54



DOPPLEGANGER

Utgivare: Eidos **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Ion Storm
Sammanfattning: Det senaste tillägget till Ion Storms lista över spel under utveckling. I det här actionäventyret är det voxelteknologi som gäller. Desto mer oväntat är det sätt på vilket spelaren tar kontroll över en intelligent, parasitmollusc, en varelse som kan fästa sig vid och ta kontroll över åtta olika alienhjältar. Det här med att ta över andras kroppar verkar också bli stort under året, av någon outgrundlig anledning.



DRACHENZOR

Utgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Southpeak, amerikanarna som ligger bakom Gremlins *Men In Black*-spel.
Sammanfattning: Ett beat-'em-up i fantasykostym. Spelet påstås inte använda texturmappade polygoner för att generera slagskämparna, vilket ger det hela en mer "organisk animeringsstil." Anpassningsbar AI och otroliga 54 000 spelkombinationer är bara några av de saker som Southpeak skryter om.



DUNGEON KEEPER 2

Utgivare: Bullfrog **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Sean Cooper
Sammanfattning: Den beräknade utvecklingstiden är bara 12 månader (d v s ett år, för er som undrar), och därför är det oklart hur mycket Sean Cooper kommer att mixtra med Molyneuxs vinnande formula. Vad som är klart är att grafiken är förbättrad, och att det kommer att finnas rejält stöd för on-linespel. Det här innebär att planerna på en patch för det ursprungliga *DK* har skrotats. Det är officiellt.



EARTHWORM JIM 3D

Utgivare: Interplay **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Skotska kodarna VIS Interactive
Sammanfattning: Shiny jobbar bara på konsultbasis, så det är upp till nykomlingarna på VIS att få fram humorn i Jims första 3D-försök. I fem plattformsrelaterade spelvärldar baserade på hjältens psyke kan du förbereda dig på skräckfilmsklichéer i Fear World, gåtor att lösa i Intelligence World o s v. "Vi anstränger oss verkligen för att skapa en 3D-serie i realtid!" skryter VIS grundare Chris van der Kuyl.



ED HUNTER

Utgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Synthetic Dimensions
Sammanfattning: Det här spelet baseras på Iron Maidens figur Eddie (han med uteliggarkläder, ärr i ansiktet och ett ständigt blåstömmarleende på läpparna). *Ed Hunter* görs av teamet bakom *Perfect Assassin,* och är ett stenhårt shoot-'em-up som utspelas på platser som delvis är hämtade från Maidens skivomslag. "Revolutionerande 3D-teknologi som aldrig tidigare upplevts i ett spel", plus ett originellt Maiden-soundtrack utlovas. Tungt.



ELDER SCROLLS 3

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Bethesda
Sammanfattning: Efter *Battlespire,* som är ett slags komplement till *Elder Scrolls 2*-titeln *Daggerfall,* har Bethesda en riktig uppföljare på gång. *Daggerfall* anses av många vara det mest visionära spel som någonsin släppts, men buggar, en långsam motor och andra brister gjorde att det kanske inte nådde hela vägen fram. Med tanke på framgångarna för *Ultima Online* ska ni inte räkna bort ett helt integrerat on-linealternativ. Det vore något att skriva hem om.

DAIKATANA

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Ion Storm, och framförallt id:s gamle överhuvud Jon Romero.
Sammanfattning: Romeros första spel efter id-tiden har fått ett blandat mottagande under de senaste månaderna, men det har i alla fall potential att bli mer varierande och spännande än alla de *Quake*-varianter som är på väg. Här finns också dubbelt så många animeringar som i *Quake*, och mer högupplösta texturer och komplexa karaktärsformer. Just det, och runt 60 monster och 30 vapen också. Resandet i tiden är inte något nytt, fast det ger spelets skapare chansen att arbeta på gamla grekiska och framtida miljöer från San Francisco. Något som är riktigt intressant är att man har två assistenter. Man spelar som Hiro Miyamoto, och får hjälp av två andra figurer, Mikako och Superfly Johnson. När man har spelat klart kan man välja att spela igen i en av de här båda rollerna. *Daikatana 2* planeras redan, och det är Romero som sköter designen...






ELRIC

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Haiku Studios, som nådde viss framgång med *Down In The Dumps*.
Sammanfattning: En förekIad omarbetning av Michael Moorcocks fantasyböcker. I Haikus spel befinner sig albino-antihjälten i en isometrisk 3D-värld inte helt olik den i *Diablo*. Spelet sträcker sig över nio världar, med mycket magi och fäktande, eftersom Elric försöker rädda sin älskade Cylmoril. Bakgrunden är fantastisk, och vi gillar att man har lagt tyngdpunkten på action. Det kanske inte alla *Elric*-purister gillar lika mycket.




ESOTERIA 3

Utgivare: Oklart **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Moebus Designs
Sammanfattning: *MDK* möter *Tomb Raider*, kommer sedan in på ett sidospår med svåra pussel och interaktiva miljöer istället för att bara skjuta för fullt. Med lite tur lyckas Moebus balansera de olika spelstilarna utan att spelet blir överambitiöst och för svårt.




EUROPEAN AIR WAR

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Blizzard
Sammanfattning: Det verkar som att det är de flygsimulatorer som utspelar sig förr i världen som erbjuder de bästa flygupplevelserna och luftstriderna. Därför måste det anses vara en fördel att MicroProses spel utspelas mellan 1943-1945. Spelaren kan välja att flyga på de allierades eller på hunnernas sida. Man följer en dynamisk karriärutveckling som ser till att varje nytt spel är unikt. Versionen med stöd för 3D-kort ser redan fantastisk ut.




EVOLVA

Utgivare: BMG **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Computer Artworks, ledda av den legendariska artisten William Latham.
Sammanfattning: Ett spel som handlar om krigande bestar, där man har skapat några riktigt fantastiska monster. Generiska mutationer och och artificiellt liv spelar en viktig roll. Spelaren styr Geno Hunters, bestar som är kapabla att stjäla sina bytes utmärkande drag. Risken för att två jägare är identiska är tydligen en på miljonen. AL-kontrollerat fiendebeteende gör att det här höjer sig över mängden.




EXTREME WARFARE

Utgivare: Broderbund **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Trilobyte
Sammanfattning: Det senaste spelet från *7th Guests* skapare Trilobyte är ett krigsspel designat med 24 timmars nätspel i åtanke. Man kontrollerar multipla stridsmaskiner ur första och tredje persons perspektiv, och handlingen utspelas på Nya mars, där kolonister slåss mot rasande marsianer. Grafiken ser snygg ut, Red Orbs on-lineserver är redan uppe och det finns inte ett enda gåtfullt spökhus så långt ögat når.




F-16 AGGRESSOR

Utgivare: Virgin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: General Simulations
Sammanfattning: I *F-16* spelar du en legoknekt som slåss för militanta miljökämpar över Afrika. Trots pilotens tveksamma rykte sägs det att det här kommer att bli lika bra som de allra bästa flygspelen. Grafiken är så detaljrik att man kan se piloten röra sig inne i cockpiten. I spelet ingår hela 40 uppdrag, så det här är verkligen något att vänta på.

DESCENT III

Utgivare: Interplay **Kommer:** Fjärde kvartalet
utvecklare: Den nya Parallax-divisionen Outrage
Sammanfattning: Den första av de båda nya *Descent*-titlarna som är på gång följer orginalformeln, samtidigt som det innehåller alla de fräcka detaljer som behövs om man ska kunna mäta sig med sådana uppkomlingar som Acclaims kommande *Forsaken*. Spektakulära ljuseffekter (det är inne i år), och mer spännande 3D-nivåer fullpackade med hemligheter och trånga tunnlar. *Descent* har alltid hånats för att man har envisats med att lägga med en 3D-karta, men vi måste säga att vi hoppas att den finns med i den tredje delen i serien. Den är kanske meningslös, men vi älskar den ändå. Multi-playerläget lär säkert få mycket uppmärksamhet



PC TRIVIA 4) Vilket spel blev månadens spel i det allra första numret av PC GAMER?

Svar på sidan 54

DUKE NUKEM 4 EVER

Utgivare: GTI **Kommer:** Tredje kvartalet
utvecklare: 3D Realms
Sammanfattning: Samtidigt som licenstagarna börjar komma underfund med *Quake II*-motorn, börjar den senaste delen av det politiskt inkorrekta Duke (som nu har kommit som leksak i USA) likna något. 3D Realms-cheferna George Broussard och Scott Miller övervakar utvecklingen. Det har inte läckt ut särskilt mycket information, trots att spelet beräknas komma ut ungefär sex månader innan *Prey*. Vi vet att det använder *Quake II*-motorn och vi vet att det kommer att bli det sista spel som gör det. Räkna med många utomhusmiljöer och interaktiva scenerier. Både singelspelet och deathmatchvarianten kommer att vara mer strategiskt inriktad. Vi önskar att de inte hade skrivit en fyra i titeln, men ändå kan det här bli årets spel.





FALCON 4.0

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Ion Storm
Sammanfattning: *Falcon*-serien har funnits sedan 1987, och varje del som kommer blir allt mer seriös. Här sätter man äkthet före tillgänglighet och grafik. I den senaste versionen verkar man ha rättat till tidigare spels brister, och nu finns ett kampanjsystem som opererar i realtid. Det kan nog bli svårt att få tid att gå på toa...



FEAR

Utgivare: Sierra **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Southpeak
Sammanfattning: Sierra tror att de har en *Quake*-dödare här. De har satsat på ett spel där huvudfienderna är Cybrider a la *Earthsiege* och konstgjorda människor, och det finns mängder av fordon, vapen, interaktiva miljöer och en möjlighet att ta över kanontorn. De fyra karaktärerna gör att man får flera olika spelstilar. Det innebär förstås också att inget spel är det andra likt. Håll ögonen öppna.



FIELDS OF FIRE

Utgivare: Empire **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Sean Cooper
Sammanfattning: Det här utspelas så långt tillbaka i tiden som 1757, när fransmän och indianer slogs i gränstrakterna mellan Amerika och Kanada. Trots det kanske något tunga scenario som har snott en hel del från *Den siste mohikanen*, lovar Empire att den realtidsaction som utspelas i *Fields Of Fire* mer kommer att ha dragning åt underhållning än äkta krigsspel. Spel? Underhållande? Aldrig!



THE FIFTH ELEMENT

Utgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Kalisto
Sammanfattning: Luc Bessons sci fi-historia är ju både älskad och hatad, men det råder ingen tvekan om att det går utmärkt att basera ett spel på det. *Ultimate* Race-skaparna Kalisto väcker just nu liv i taxihjälten Korben (Bruce Willis), den galaktiska tjejen (Milla Jovovich) och skurken Zorg (Gary Oldman) i sitt spel som påminner lite om *Tomb Raider* så till vida att det utspelas i tredje person, och man ska utforska, slåss och skjuta.



FIGHTER SQUADRON

Utgivare: Activision **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Parsoft
Sammanfattning: Parsofts *A-10 Cuba* var ett suveränt snabbt sim, men farten erhölls på bekostnad av grafiken. I *Fighter Squadron* siktar man på att lyckas på alla områden, med en 3D-motor som funkar med eller utan 3D-kort, och en väldigt exakt fysikmotor som fixar flygdynamiken. Ett 30-tal uppdrag återskapar scener från alla dina favoritslag från andra världskriget, däribland det över den engelska kanalen.



FLYING NIGHTMARES 2

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Amerikanska Eidos
Sammanfattning: Det här är Eidos försök att förena strategi- och flygsimulatorgenrerna. Du flyger Harrier-plan och Cobra-helikoptrar i realtidskampanjer. Upp till 16 spelare kan samarbeta i multi-playeruppdrag, och speldesignen gör det möjligt att strida på plats och ta strategisk kontroll över andra enheter. En utveckling av flight sim-genren som kanske kan lyckas. Kanske.

GP LEGENDS

Utgivare: Sierra **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Papyrus
Sammanfattning: Om det funkar i flygsimulatorer, varför kan det då inte gå i bilspel? Det är grundtanken bakom det senaste spelet från de som skapade Nascar. Det baseras på Formel 1-säsongen 1967, och bör därför erbjuda en helt annan upplevelse än t ex *Formula One Grand Prix*, med bilar och banor som är avsevärt mycket farligare än dagens. Alla dåtidens förare, banor och stall finns med, och modellen (med 3D-fysik, så att bilarna kan köra av alltför lätt), är designad för att simulera de körförhållanden det var 1967. Mer modern är den virtuella cockpiten som förstärker bilens rörelser, med allt från höjdskillnader och kurvor, till gupp på vägen och de G-krafter som påverkar förarens huvud. Det ser redan fantastiskt ut.





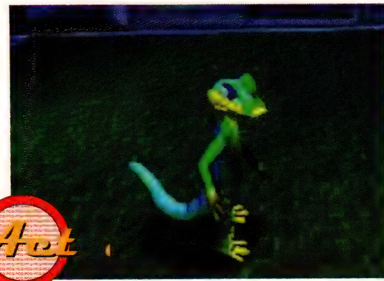
FORSAKEN

Utgivare: Acclaim **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Probe
Sammanfattning: En *Descent*-liknande historia där det finns en hel massa sätt att dö på. Probes 3Dfx-vänliga titel är uppenbarligen designad med multiplay i åtanke, där ett Internetalternativ gör det möjligt att möta upp till tolv motståndare i tyngdlöst tillstånd. Det finns även problemlösarinslag, fast de 25 vapen som du använder för att kämpa mot 14 rivaliserande legoknektar är nog den främsta anledningen till att det här spelet lär bli populärt.



GAUNTLET 3D

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Heliovision
Sammanfattning: Den här nya versionen av den gamla arkadhistorien har inte mycket gemensamt med gamla *Gauntlet*-spel. Istället finns det problem att lösa mellan striderna, och en handling som är en salig blandning av fantasi och verklighet. Sedan finns ett spritesystem i 3D som gör det möjligt för spelarna att rotera vad som egentligen är en isometrisk display. Heliovision är också måna om att undvika de undermenyer och den statistik som är så vanlig i RPG-genren. Härligt.



GEX 2

Utgivare: Oklart **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Crystal Dynamics
Sammanfattning: I PC-versionen av det populära (i alla fall hos 3DO) plattformsspelet får geckoödlan 125 extra rörelser och 3 400 animationsrutor, och en extra dimension. Crystal satsar på vassa repliker, så vi får väl se hur det går med läppsynkandet. Man kan aldrig lita på ett spel som skryter med att ha märklig, sjuk humor, men orginalet var ju ganska kul. Faktiskt.



GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: MicroProse
Sammanfattning: I MicroProses nästa stora strategisatsning är några mutanter utstötta från samhället, och de fungerar både som superbovar och superhjältar samtidigt. Spelaren kontrollerar ett gäng specialanpassade hjältar och utvecklar särskilda kunskaper, och målet är att ta upp kampen med tre gäng som också är begåvade med övernaturliga krafter.



HARDWAR

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Software Refinery
Sammanfattning: Det här hoppas vi verkligen på. Under början av året ska äntligen den episka, *Elite*-liknande sagan om solkraftsdriva farkoster bli klar. Troligtvis. Vi hoppas bara att man tar sig tid med att göra klart spelet, istället för att skynda ut en halvfärdigt spel i mars av ekonomiska skäl. Det ser bra ut och är fullt av bra idéer.



HEDZ

Utgivare: Hasbro **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: VIS Interactive
Sammanfattning: I *Hedz* ska du ut i strid med fem av 225 huvuden, där du möter andra spelare i olika temaområden. Om du blir av med ett huvud i strid kan en motståndare sno det. Tanken är att man ska skaffa sig särskilda, värdefulla huvuden. I singelspelet kommer det ingå problemlösarinslag, men *Hedz* har förstås designats för att vara en väldigt annorlunda deathmatchupplevelse.

PC TRIVIA 5) När var det premiär för PC GAMERS nya hemsidor?

Svar på sidan 54



HEIST

Utgivare: Virgin **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Sean Cooper, som har jobbat på Bullfrog och som modell (!). Han ledde *Heists* utvecklingsteam på Virgin fram tills han slutade där. Nu har Cooper återvänt till Bullfrog, men projektet fortsätter utan honom.
Sammanfattning: *Heist* var egentligen tänkt att komma under det första kvartalet, men har blivit försenat. Man försöker hålla det så hemligt som möjligt, men vi gissar att det är en blandning av *Syndicate Wars* och *Reservoire Dogs*.



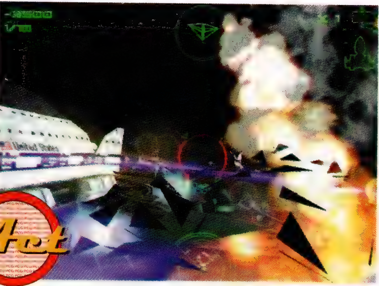
HORDES

Utgivare: GTI **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Southpeak, teamet bakom *Men In Black*.
Sammanfattning: Ett krigsspel i realtid med snyggt konturerade landskap, och en vettig indelning av de olika enheterna skiljer det här från många andra spel. Revolutionerande spel brukar sällan bli framgångsrika (Oceans *Dreadnought* har försvunnit spårlöst), men eftersom man använder sig av ett beprövat koncept som man sedan har utvecklat ser framtiden ljus ut för *Hordes*.



HOUSE OF THE DEAD

Utgivare: Sega **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Sega
Sammanfattning: En konversion av det otroligt blodiga arkadspelet som påminner om *Quake, Resident Evil* och *Virtua Cop*. Med andra ord är det här ett hårkorsförsett skjutarspel, med motorsågsbeväpnade galningar, hjärnsugna zombier och andra monster. Vi förväntar oss att Sega konverterar det här perfekt, så att varje droppe blod hamnar på PC:n också.



INCOMING

Utgivare: Rage **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Rage
Sammanfattning: Det älskvärda, våldsamma *Incoming* tornar upp sig över de flesta 3D-accelererade skjutarspel, med en grafikmotor som utnyttjar AGP-kort, Pentium II, force feedback - i stort sett allt som man vill se. 42 uppdrag ingår, och handlingen utspelas både på marken och i luften, och spelaren kan ta kontrollen över både AT-AT-fästen och Comanche-helikoptrar. Smart.



INTERVENTION

Utgivare: Oklart **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Cryot
Sammanfattning: I Cryots gudsspel speglas de händelser som en gudomlig varelse kan råka ut för, som t ex det faktum att antalet dyrkare direkt påverkar möjligheten att skydda sig mot andra gudar. 16 egotrippade individer kommer att kunna spela det här i nätverk, medan ett hundratal kommer att kunna spela det över Internet.



iPANZER-44

Utgivare: Interactive Magic
Kommer: Andra kvartalet
Utvecklare: Interactive Magic
Sammanfattning: I *iPANZER* kör man i samma perspektiv som i Interactive Magics *iM1A2 Arbrams*-spel. Kampanjerna baseras på den klassiska kampen mellan amerikaner, ryssar och tyskar 1944, där var och en har sin egen stridsvagn att köra över folk med. Slumpvalda strider, multiplayfunktioner och möjligheten att kontrollera multipla plutoner kommer också att ingå.

GRIM FANDANGO

Utgivare: Virgin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: LucasArts
Sammanfattning: Det här grafiska äventyret fullt av svart humor är inspirerat av Tim Burtons The Nightmare Before Christmas, Chinatown och mexikansk folklore. Mannen bakom heter Tim Shafer, och spelet handlar om Manny Calavera, en reseledare i Land of the Dead. Han jobbar med att transportera folk från de levandes land, men blir inblandad i en förskingringshärva och upptäcker att hans egen själ är i farozonen. Räkna med mycket problemlösande och interagerande med andra figurer innan Manny kan återlösas, ungefär fyra spelår senare. Om handlingen låter märklig, är grafiken ännu mer bisarr. Här blandas art deco och mexikanska stilar hej vilt. Figurerna är i 3D, och de spritebaserade kreationer som var vanliga i LucasArts tidigare verk är spårlöst försvunna.







JAGGED ALLIANCE 2

Utgivare: Virgin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Sirtech
Sammanfattning: Ett realtidsalternativ och ett isometriskt perspektiv snarare än ett från ovan är två av de stora nyheterna i ännu ett legoknektsspel (se *F-16*). Precis som i originalet kommer det att finnas mängder av hörbara dialoger när du delar ut order till dina hjältar, plus möjligheten att få hjälp av andra legosoldater, förlästa forskare och vänliga guider som de stöter på utmed vägen.





JANE'S F-15

Utgivare: EA **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: EA
Sammanfattning: Nästa del i den ganska så populära Jane-serien blir en simulering av det gamla trogna *F-15*. Den här gången har riktiga piloter hjälpt till med flygmodellen, och när det nu finns två fulla kampanjer och en mission builder (och enorma ytor att använda sig av) lär spelets livslängd öka avsevärt. *F-15* kan nog vara värt att vänta på.





JETFIGHTER: FULLBURN

Utgivare: Take Two **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Mission Studios
Sammanfattning: Ett mellanspel innan den riktiga uppföljaren till *Jetfighter III. Fullburn* använder sig av samma grafikmotor som den titeln (med stöd för 3D-kort som standard), men det kommer också att ingå mängder av FMV-sekvenser för att verka tilltalande för nybörjare. Flygmodellen har också förbättrats, vilket bör glädja alla simfantaster. Två nya, ryska plan ingår i spelet som handlar om det kalla kriget. En militär enhet bryter sig ur den sovjetiska armén...





JOE BLOW

Utgivare: Telstar **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Abstract
Sammanfattning: Plattformsbaserade miljöer i 3D, ickelinjärt utforskande och en fri kamera är bara några av de saker som *Joe Blow* och *Super Mario 64* har gemensamt. Det är inte så illa, med tanke på att ingen har kommit i närheten av att skapa ett PC-spel som går att jämföra med Nintendos höjdarspel. Allt för många plattformsspel blandar ihop en bra 3D-motor med framstående nivådesign. Den fällan lär nog inte Abstracts debut gå i.





JOURNEYMAN 3

Utgivare: Red Orb **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Presto
Sammanfattning: Det snygga användargränssnittet, miljöer som inte bara är vackra att titta på och ett förbättrat system för "VR-navigeringen" genom tidsfickorna är bara några anledningar till varför *Legacy of Time* kommer att bli ett mycket mer spelbart grafiskt äventyr än det klumpiga *Journeyman 2*. "Tekniken har äntligen hunnit ifatt vår vision om en omfattande 3D-miljö," säger den ledande designern Victor Narone. Det hoppas vi också.





LIBERATION DAY

Utgiv: Interactive Magic **Kommer:** 1:a kvartalet
Utvecklare: Interactive Magic
Sammanfattning: Det här spelet börjar så annorlunda som att du gör en avskräckande räd mot utomjordingarna. Det här spelet är mer tekniskt än de flesta, då det ingår sådana idéer som programmerbara enheter, möjligheten att stjäla utomjordingarnas tekniksaker och dessutom kan man själv utforska 23 olika teknologier. Sedan är ju saken den att dina motståndare är många fler, har särskilda krafter och bättre vapen. Men så är det ju alltid.

HALF-LIFE

Utgivare: Sierra **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Valve, bestående av gamla Microsoft-veteraner.
Sammanfattning: Det finns mängder av coola programmeringstricks och påhittig design som gör att det här *Quake*-motorförsedda spelet kan bli något alldeles extra. En militärbas som invaderas av monster från en annan dimension är din ursäkt för att få strida mot mängder av bisarra varelser, för att inte nämna en dödspatrull från CIA, och kampen mot klockan (kärnvapnen på basen håller på att aktiveras av regeringsfolk). Färgat ljus, 16-bitars textur och figurer med mängder av polygoner, plus suverän monster-AI (vilket gör det möjligt för dem att jaga i flockar, känna spelarens lukt, o s v) är några anledningar till att många kritiker redan är lyriska. Troligtvis kommer spelarna att reagera på samma sätt när Valves spel är klart.





PC TRIVIA 6) Vilken spelkaraktär är mest framgångsrik någonsin?

Svar på sidan 54

MESSIAH

Utgivare: Interplay **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Interplay
Sammanfattning: Jordens undergång är en ganska bra början på ett spel, särskilt om det även finns sådana idéer som att spelaren har kontroll över en kerubliknande ängel som kan besätta andra figurer, och som sedan kan använda sina krafter till att hitta de sju inseglen, så att de kan brytas när det är dags för Räkenskapens Dag. Ta med en fotsoldat från helvetet, och en grafikmotor som Dave Perry på Shiny anser ligger långt före alla andra, så är det läge för att ta en extra titt på det här spelet. "Figurerna har riktigt skinn som sträcker över benen, och om du kastar en kniv mot någon så fastnar den i kroppen och sitter där under tiden som de slåss för sina liv!" säger en entusiastisk herr Perry.





LAST BRONX

Utgivare: Sega **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Sega
Sammanfattning: Det här skiljer sig från den populära *Virtua Fighter*-serien på så sätt att det här finns vapen, och att miljöer från dagens Tokyo utgör bakgrunden. Sega säger att man kommer att hämta spelkoden från arkadspelet *Last Bronx,* vilket tillsammans med stödet för MMX och 3D-kort bör innebära att PC-versionen blir så gott som identisk med originalet. Utmärkt.



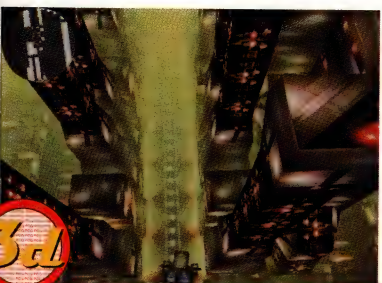
LIATH

Utgivare: Project Two **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Project Two
Sammanfattning: Ett peka-och-klicka-äventyr med skärmupplösningar på 800x600, och följsamma kamerarörelser när man flyttar mellan olika platser. Spelvärlden är fantasybaserad, medan handlingen kretsar kring tidsförskjutningar. Många av problemen handlar om det sätt på vilket tiden passerar olika snabbt i den påhittade staden Azeretus. Fiffigt.



LIGHTNING

Utgivare: Oklart **Kommer:** Oklart
Utvecklare: Carts Entertainment
Sammanfattning: Ett av flera spel som påstår sig slå något slags rekord med skärmuppdateringar på 60 rutor per sekund. *Lightning* följer i *Wipeout 2097*:s spår, med ultrasnabba svävare och kurviga banor. Alla de vanliga orden ryms i pressreleasen, bl a färgat ljus, partikelsystem i realtid och exakt fysikmodell. Än så länge har vi inte fått se det här...



LUNATIK

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Pure Entertainment
Sammanfattning: Debuttiteln från det lovande företaget Pure Entertainment liknar sådana gamla shoot-'em-ups som *Zaxxon, Scramble* och *Defender.* Tanken har varit att skapa ett spännande skjutarspel som bara råkar se fantastiskt ut (av de bilder vi har sett att döma, lär ingen bli besviken). Några märkliga, roterande fiender som kommer i din väg kan mycket väl tänkas visa att det inte alls var bättre förr.



M1 TANK PLATOON II

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: MicroProse
Sammanfattning: Det verkar finnas ett par klara trender inom PC-spelsområdet under 1998: multiplayer-hunt'em-downs i 3D kan vi förstå. Stridsvagnssim har vi inte mycket förståelse för. Den här uppföljaren verkar vara den bästa i den brokiga skaran, då det går att göra åverkan på landskapen och då det dessutom finns mängder av spelvinklar att välja mellan. Dessutom följer det med en hjälm som du kan ha på dig när du spelar. Kanske.



MASK OF ETERNITY

Utgivare: Sierra **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Roberta Williams
Sammanfattning: *Mask* är det senaste i *Kings Quest*-serien, men Sierra har förnuftigt nog valt att inte gå ut med det. Det här är uttänkt av Roberta "*Phantasmagoria*" Williams och använder en 3D-motor för att få lite liv i fantasylandskapen. Problemlösande, utforskande, och stridande med hjälp av hjälten Conner kommer att ingå. Målet är att man ska hitta de sju delarna som utgör masken i titeln.

nordic games
postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
Vi har öppet vardagar 10–19
och lördagar 11–15

- **Sveriges lägsta priser.**
- **Två års garanti.**
- **24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.**

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Inga andra avgifter än postens tillkommer. Detta är minst 58kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel blir det automatiskt hemkörning (99kr totalt).
- Vi ansvarar ej för att spelet du köper är kompatibelt med din dator. Är du osäker innan du beställer så fråga våra telefonsäljare. Vi byter ej ut köpt spel mot annat. Vi betalar ej tillbaka pengar i något fall. Vid ev.retur måste du kontakta oss först.
- Löser du ej ut en försändelse debiterar vi 175-225 kronor. Hör av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; -ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på samtliga nya spel.

BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. Allt detta till samma låga postorderpriser. Vill du vara helt säker på att lagerhåller en viss vara innan du kommer så ringer du enklast 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.

ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

ÅTERFÖRSÄLJARE

Nordic Games säljer till hundratals butiker runt om i Sverige, Finland och Norge. Med 25000 spel och över 500 titlar i lager kan vi erbjuda återförsäljare den bästa servicen och lägsta priset.

Kontakta vår ÅF-avdelning på tel 054-184655 för mer information.

OBS! Vi säljer endast till etablerade företag. Vill du som privatperson köpa spel är du välkommen att ringa vår postorder, telefon 054-18 83 18.

SPELPROBLEM?

– Följande distributörer svarar gärna på frågor ifall du ej kan installera m.m. De kan även hjälpa till ifall du har kört fast i spelet. Öppettiderna för nedanstående nummer kan variera.

Electronic Arts (EA, EA-Sports, Bullfrog, Novalogic, Psygnosis, Hasbro) **08-594 106 80**
Egmont Entertainment (Virgin, Sony, Ocean) **071-931 31 32**
Sega och Bonnier (Telstar, Blizzard, Sega PC, Sierra, THQ) **08-600 51 71**

HEMKÖRT INOM 24 H

– Vi kan för dig som beställer PC-spel erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant.

Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr)

Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

PC/CD-ROM NYHETER

- Actua Ice Hockey 329
- Backpacker Junior 359
- C&C Sole Survivor .... ring
- Cart Precision Racing 399
- Chill .... ring
- Dark Omen, Warhammer 2 379
- Deadlock:Shrine Wars 379
- Elder Scrolls: Battlespire 399
- Elder Scrolls: Red Guard 399
- F15 379
- Jet Fighter Fullburn .... ring
- Kosmopolska 349
- Might & Magic 4 .... ring
- NHL Powerplay 98 349
- PGA Tour Pro Gold 379
- Pitfall 3D .... ring
- Popolous 3 37
- Redline 37
- Soldiers at War .... rin
- Star Wars Supremacy 39
- Starcraft 2 32
- Ubik 34
- Ultima Collection 37
- X-Car 39

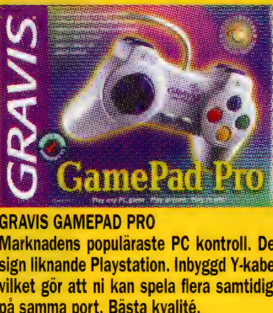
Vissa av ovanstående spel är ej ännu släppta. Förbeställ nu så skickar vi spelet direkt vi release!



Starcraft 329:-



GRAVIS PC GAMEPAD
Världens mest sälda PC handkontroll. Byggd på samma sätt som en Nintendo kontroll. Lös "mini" joystick att sätta istället som styrkors. Turbo-fire knappar. Bästa kvalite.
2 års garanti 199:-



GRAVIS GAMEPAD PRO
Marknadens populäraste PC kontroll. Design liknande Playstation. Inbyggd Y-kabel vilket gör att ni kan spela flera samtidigt på samma port. Bästa kvalité.
2 års garanti 399:-



DOOM TRILOGY
Höjdarsamling med Ultimate Doom, Doom 2,och Master Levels of Doom 2
Rek.varmt! 19

PC/CD-ROM-SPEL

Ordinarie titlar i lager:

- Actua Golf 2 .... 329:-
- Actua Soccer 2 .... 329:-
- Ages of Empire 449:-
- Andretti Racing 359:-
- Armored Fist 2.0 .... 329:-
- Asterix & Obelix 269:-
- Atlantis - Det försvunna Riket ... 359:-
- Backpacker 129:-
- Backpacker 2 .... 359:-
- Blackout 399:-
- Blade Runner 349:-
- Broken Sword 2 .... 349:-
- C & Conquer + Civ. 2 .. 399:-
- C&C Red Alert - Counterstrike 169:-
- C&C Red Alert - Aftermath 159:-
- C&C Red Alert inkl.T-Shirt + CD 349:-
- C&C Red Alert inkl.mus349:-
- Capetalism Plus 389:-
- Carmageddon 299:-
- Carmageddon -Splat Pack 249:-
- Civilization 2 .... 249:-
- Civilization 2 Fantastic World 199:-
- Close Combat 2 .... 449:-
- CROC 379:-
- Dark Earth 339:-
- Den Lilla Sjöjungfrun .. 299:-
- Den Lilla Sjöjungfrun: Bildverkstan 299:-
- Diablo Hellfire 199:-
- Disney's Magiska Målar-låda 399:-
- Doom Trilogy 199:-
- Dreams 349:-
- Dungeon Keeper the Deeper 149:-
- Elder Scrolls: Battlespire 399:-
- F1 Manager Professional 349:-
- F22 Air Dominance Fighter 369:-
- F22 Raptor 349:-
- FIFA 98 .... 329:-
- Flight Simulator 98 .... 539:-
- Focus 98 .... 559:-
- Formula One 349:-
- Fångarna på Fortet 299:-
- Geosmart 299:-
- Grand Prix 2 .... 249:-
- Grand Theft Auto 349:-
- Handk.LDA PC pad 99:-
- Handkontroll Sidewinder Force Feedback 1195:-
- Hercules 349:-
- Herkules Ritstudio 299:-
- Heroes of M&M C.Pack (1+2 +addon) 399:-
- Holiday Islands 349:-
- Hugo - Vinterspelen 269:-
- Hugo Djungeldjuret 269:-
- Hunter Killer, 688i 329:-
- Ignition 269:-
- Incubation 299:-
- Int.Rally Champ 329:-
- Jack Nicklaus 5 .... 359:-
- Jedi Knight Missions .. 229:-
- Jedi Knights: Dark Forces 2 .... 349:-
- KKND Mission Disc 169:-
- KKND Xtreme 269:-
- Kosmopolska 349:-
- Lands of Lore 2 .... 349:-
- LEGO Island 329:-
- Little Big Adventure 2 339:-
- Longbow 2 .... 329:-
- Lords of Magic 299:-
- Lords of Realm 2 .... 329:-
- Lucas Arts Archives, vol 3 .... 449:-
- Madden 98 .... 369:-
- Malice Quake 199:-
- Mega Pack 8 .... 399:-
- Men in Black 369:-
- Monkey Island 3 .... 349:-
- Myth of Fallen Lords .. 349:-
- Nalle Puh och Honungs-trädet 349:-
- NBA Live 98 .... 369:-
- Need for Speed 2 Spec. Ed 329:-
- Netstorm 349:-
- NHL 98 .... 329:-
- Nuclear Strike 329:-
- Panzer General 2 .... 399:-
- Pax Imperia 2 .... 329:-
- Pettson & Findus i Snickarbon 399:-
- PGA Tour Pro Gold 379:-
- Pinochio 199:-
- Pongo och de 101 dalmatinerna 399:-
- Postal 329:-
- Power Pack 2 .... 399:-
- Premier Manager 97 .. 289:-
- Pro Pilot 399:-
- Quake 2 .... 359:-
- Queen The Eye 379:-
- Ratt, Thustmaster Formula T2 .... 1249:-
- Red Baron 2 .... 379:-
- Resident Evil 319:-
- Riven Myst 2 .... 389:-
- Scremer Rally 299:-
- Settlers 2 Gold Edition 349:-
- Shadows of the Empire 359:-
- Sid Meier´s Gettysburg 349:-
- Silent Hunter Commander Edition 299:-
- Smurfarna 279:-
- Spirou 279:-
- Starcraft 2 .... 329:-
- Steel Panthers 3 .... 399:-
- Streets of Sim City 379:-
- Teazle 349:-
- Test Drive 4 .... 349:-
- Theme Hospital 329:-
- Theme Hospital +Sim City 2000 .... 399:-
- Third Millenium 359:-
- Tintin i Tibet 279:-
- Toca Touring Car 329:-
- Tomb Raider 2 .... 359:-
- Turok Dinosaur Hunter 349:-
- Ultima Online 469:-
- Warcraft 2 Next 70 Levels 219:-
- Warlords 3 .... 359:-
- Wing Prophecy 329:-
- Worms 2 .... 329:-
- X Wing vs Tie Fighters 379:-

Age of Empires 449:-

Megapack 8 .... 399:-

Riven Myst 2 .... 389:-

Heroes of Micght & Magic Companion Pack 39

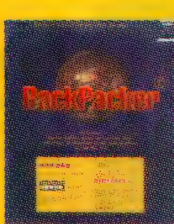
Red Baron 2 3

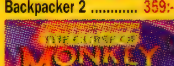
Tomb Raider 2 3

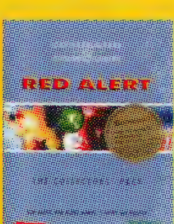

Screamer Rally 299:-




Team Hospital + Sim City 2000 .... 399:-




Backpacker 2 .... 359:-



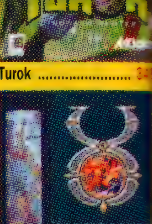

C&C + T-shirt + CD 349:-




Champ. Manager 97/98 269:-




FIFA 98 .... 329:-



Turok 3

Ultima Online 4

ToCA Touring Car 329:-

Monkey Islanmd 3 ..... 349:-

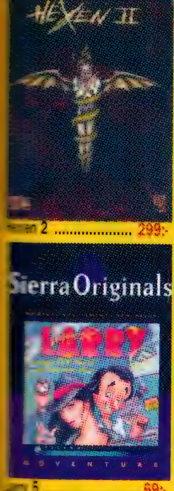
NHL 98 .... 329:-

Panzer General 2 .... 399:-

Quake 2 .... 359:-

Worms 2 3


City of Lost Children .... 99:- | Comanche 3 .... 249:- | Dark Reign .... 299:- | Daytona USA .... 99:- | Diablo .... 299:- | FIFA Soccer Manager . 199:- | Imperialism .... 299:- | Independence Day ....


Hexen 2 .... 299:-

PC/CD-ROM LAGERRENSNING

Begränsat antal, först till kvarn...

Sans-löst billigt!

7th Legion 299:-	FIFA 96 .... 99:-	Panzer Dragon 69:-
Alien Legacy 69:-	FIFA 97 .... 129:-	Perfect Weapon 99:-
Alphastorm 69:-	FIFA Soccer Manager 199:-	Pettson & Findus Julkalender 49:-
Betrayal at Krondor 69:-	Formula Karts 199:-	Pinball 95 .... 129:-
City of Lost Children 99:-	Frankenstein 69:-	Privateer 2 .... 129:-
Comanche 3 .... 249:-	Gabriel Knight 69:-	Pro Pinball : Timeshock 299:-
Conquest Earth 299:-	Hexen 2 .... 299:-	Riot 69:-
Dark Colony 299:-	Imperialism 299:-	Sentient 129:-
Dark Reign 299:-	Inca 69:-	Shadow Warrior 299:-
Darklight Conflict 69:-	Inca 2 .... 69:-	Sherlock Holmes 2 .... 99:-
Daytona USA 99:-	Independence Day 149:-	Simpsons Cart Studio 99:-
Destruction Derby 139:-	Int.Rugby League 99:-	Space Quest 5 .... 69:-
Detroit 99:-	Kick Off 97 .... 129:-	Star Trek Judgement Nights 149:-
Diablo 299:-	KKND 199:-	Stonekeep 99:-
Discover Astronomy 69:-	Larry 5 .... 69:-	Warcraft 2 DeLuxe 299:-
Earth Siege 69:-	Legacy of Kain 299:-	Wipe Out 69:-
Ecstatica 69:-	Little Big Adventure 69:-	Wipe Out 2097 .... 249:-
Extreme Assault 299:-	Madden 97 .... 99:-	X Com : Apocalypse 299:-

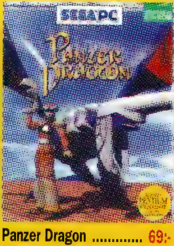
Magic Carpet 2 .... 69:-	
Magic Carpet Plus 69:-	
Marbledrop 99:-	
Meridian 59 .... 69:-	
Moto Racer 299:-	
NBA Live 96 .... 49:-	
Need 4 Speed 2 .... 199:-	
NHL 96 .... 99:-	
NHL 97 .... 149:-	


Legacy of Kain .... 299:- | NBA Live 96 .... 49:-


Magic Carpet 2 .... | Moto Racer ....

Larry 6 .... 69:-


Need for Speed 2 .... 199:-


Panzer Dragon 69:-


Perfect Weapon 99:-


Timeshock! 299:-


Shadow Warrior 299:-


Warcraft 2 De Luxe 299:-

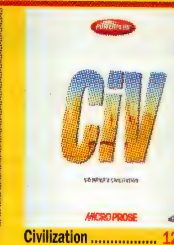

Wipe Out 2097 .... 249:-


X-Com Apocalypse ....

PC/CD-ROM KLASSIKER/BUDGET

General 129:-	Fantasy General 129:-	Railroad Tycoon 129:-	This Means War 129:-
Gold 149:-	Fields of Glory 129:-	Rebel Assault 2 .... 199:-	Time Commando 129:-
packer 129:-	Final Doom 129:-	Screamer 129:-	Toonstruck 129:-
Sword 129:-	Full Trotthle Racing 199:-	Screamer 2 .... 129:-	Top Gun 129:-
2 .... 129:-	Grand Prix 129:-	Sensible World Soccer 129:-	Transport Tycoon 129:-
Fodder 2 .... 129:-	Grand Prix Manager 149:-	Sim City 129:-	Ufo 129:-
master 4000 .... 129:-	Hexen 159:-	Sim Golf 129:-	Ultimate Soccer
War 169:-	Larry 6 .... 149:-	Sim Isle 129:-	Manager 2 .... 129:-
ization 129:-	Longbow Gold 149:-	Sim Tower 129:-	USNF 97 .... 129:-
ization 129:-	Master of Orion 2 .... 149:-	Space Quest 6 .... 129:-	Warhammer 129:-
and Aces of Deep 129:-	Monkey Island 1&2 .... 229:-	Star Trek T.N.G. 129:-	Wing Commander 4 .... 199:-
Patrol: Head 2	Overlord 149:-	Steel Panthers 129:-	Virtual Karts 129:-
.... 169:-	PGA European Tour 99:-	Syndicate Wars 129:-	World Rally Fever 129:-
Patrol 139:-	Pirates Gold 129:-	Team F1 .... 129:-	Worms United 129:-
ukem 3D 169:-	Quake 159:-	The Dig 169:-	Z 129:-


ATF 149:-


Civilization 129:-


Caesar 2 .... 129:-


Sim Golf ....


Longbow Gold 149:-

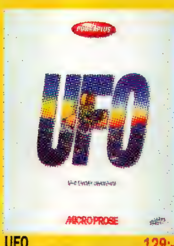

Space Quest 6 .... 129:-

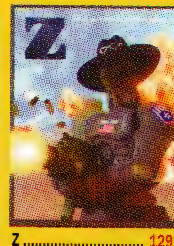

Command Aces of Deep 129:-


Sim Isle ....


Rally Fever 129:-


Top Gun 129:-


UFO 129:-


Z 129:-

Larry 6 .... 129:- | Ultimate Soccer M.2 .. 129:- | Sim City .... 129:- | Sim Tower 129:-

GRATIS POSTORDER-KATALOG

Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:



68 sidor 4-färg

Beställ med kupongen till höger!

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1. ______		1. ______	
2. ______		2. ______	
3. ______		3. ______	
4. ______		4. ______	
5. ______		5. ______	
6. ______		6. ______	

☐ JA TACK, jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!

Namn: ....

Adress: ....

Postnummer: .... Postort: ....

Tel: .... Målsmans sign. (o under 16 år) PCG2

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

MiG ALLEY

Utgivare: Empire **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Rowan
Sammanfattning: Rowans nya flygskapelse utspelas över Korea, och därmed kan vi förvänta oss böljande landskap och snötäckta bergstoppar. På marken finns extra mycket detaljrikedom, däribland särskilt sprängvänliga tåg. Avsaknaden av missiler gör att man får förlita sig på maskingeväret. Det kommer att finnas med en uppdragseditor, och multiplayer-alternativ för 12 spelare, och möjligheten att se upp till 50 plan på skärmen samtidigt. Rod Hyde, hjärnan bakom spelet, låg även bakom *Flying Corps* som vi gillade så mycket för ett år sedan. *MiG Alley* lär visa vägen in i en period som är nästan tom på bra flygsimulatorer. *MiG Alley* tar ett välkommet steg tillaka in i det förflutna.





MAX 2

Utgivare: Interplay **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Interplay
Sammanfattning: Uppföljaren till Interplays krigsspel i realtid får genast extrapoäng, eftersom det inte ser kasst och omöjligt ut (till skillnad från det första MAX), med förrenderade enhetsdesigner och en mer tillgänglig samling enhetstyper. Terrängen ser bättre ut, spelet är i 3D och så gott som all action kommer att utspelas i realtid. Det är vi tacksamma för.



MAX PAYNE

Utgivare: GTI **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Remedy Entertainment
Sammanfattning: Finska Remedy är inte direkt kända, men om de duger åt 3D Realms, duger de åt oss. De jobbar med en vidareutveckling av 3D Realms skjutarformel, med en handling som utspelar sig i New Yorks mörkare delar. Det är med andra ord läge för spelet att visa sina 3D-muskler. Räkna med tuff jargong mellan allt skjutande.



MICRO MACHINES V3

Utgivare: Codemasters **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Codemasters
Sammanfattning: En hit på PlayStation, och nu är den 3D-försedda uppdateringen av det klassiska spelet, med stöd för acceleratorkort och nätverksspel. Precis som i originalet finns det 48 banor, småvägar och en möjlighet att designa egna banor. Sportbilar, racerbåtar och husbilar ingår, och nu finns det även vapen. Inget utom en naturkatastrof kan hindra *Micro Machines V3* från att bli en jättehit.



MIGHT & MAGIC VI

Utgivare: Ubisoft **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: 3DO
Sammanfattning: En serie som är nästan lika gammal som PC:n. *Might & Magic*-spelen har alltid handlat om första personsperspektiv och traditionell rollspelsstatistik. Den stilen finns här också, fast man har skrotat den linjära handlingen till förmån för ett system där multipla historier vecklas upp i realtid, med händelser som utspelas oavsett om spelaren kan ingripa eller inte.



MONKEY HERO

Utgivare: BMG **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: BMG
Sammanfattning: Det här är något för alla som gillar kampsportrullar med kultstatus! *Monkey Hero* är en blandning av manga och RPG, med 2 500 skärmar med fantastisk grafik, 45 olika fiender, 14 enorma bossar och en mängd olika slut. Handlingen är den att herr Apa ska försöka återställa balansen mellan de tre världarna genom att leta reda på de åtta kapitlen ur The Magic Story Book. Bra gjort, appojken.



MOTOR MASH

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Eutechnyx
Sammanfattning: Eutechnyx spel tar upp kampen med Codemasters lika polygonbaserade *Micro Machines V3,* och det har genomgått nästan lika många namnbyten som utvecklarna själva. Grunden är dock den samma. 12 märkliga figurer med olika transportmedel ska tävla och slåss på sex multinivåer. Kul? Inte en aning, men man kan ju alltid hoppas.

PC TRIVIA 7) Vilken spelkaraktär har varit med två gånger på ett PC GAMER-omslag?

Svar på sidan 54



NEWMAN HAAS RACING

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: System 33
Sammanfattning: Psygnosis har haft problem med att få rättigheterna till Formel 1-cirkusen, och därför gör de som Lill-Lövis, d v s provar Indy car istället. Eftersom Newman Haas är inblandade finns 16 förare med (däribland Michael Andretti och Mark Blundell), och 11 fullt licensierade banor (och fyra påhittade). Givetvis finns det kommentatorer och en möjlighet till repriser, och så förstås ett multiplayer-läge.



NHL BREAKAWAY 98

Utgivare: Acclaim **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Acclaim
Sammanfattning: Acclaim gör sitt bästa för att mäta sig med EA:s berömda hockeyspel. Det har inte läckt ut så mycket om det här, förutom att tacklingar och annat interagerande är förkalkylerat på ett noggrant sätt så att det blir mer korrekt. Det ska bli kul att se om man lyckas få fram mer realistiska rörelser, eller ett mer hårdslående spel.



NIGHTMARE CREATURES

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Kalisto
Sammanfattning: Vad som först verkar vara en *Tomb Raider*-kopia, visar sig snart vara ett riktigt elegant spel. Kameran är placerad över axeln på dig, och du ska besegra några skumma djävulsdyrkare i det viktorianska London genom att massakrera satans sändebud. Kalisto lovar att det ska bli identiskt likadant som Playstation-versionen, med samma beat-'em-uprörelser och skräckinjagande monster. Det låter bra.



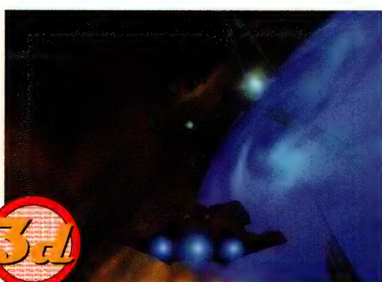
OF LIGHT & DARKNESS

Utgivare: Interplay **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Interplay
Sammanfattning: Man kan luras att tro att det här är ett RPG, men trots namnet är det är en artistisk, surrealistisk historia om målningar som får liv och som gör att spelaren dras in i märkliga världar. *OLAD* har varit under produktion sedan urminnes tider, och man använder något som kallas Eden-motorn som ger 3D-miljöerna detaljrikedom med hjälp av ljus- och skuggeffekter. Toppen!



OMIKRON

Utgivare: Eidos **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Quantic Dream, f d Cryo-anställda.
Sammanfattning: Mer arkad- och utforskningsupptåg, med hjälp av en supersnabb grafikmotor som kan visa upp realtidsljus och polygonfigurer som kan slåss med händerna eller med vapen. Dessutom kan de köra fordon. Utöver rörelser hämtade direkt från kampsportsmästare, påstår man att spelet är det första som använder sig av motion capture-teknik för att visa figurernas ansikten. Räkna med många situationer där spelaren ser ut som en förstoppad Bruce Lee.



OUT OF THE VOID

Utgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: GameFX, f d Looking Glass-kodare.
Sammanfattning: *Out Of The Void* är ett sådant spel som används för att demonstrera 3D-kort, och visst har det fantastisk grafik. Tyvärr är det många som får ont i huvudet av nervositet när man försöker göra något originellt i rymdstridsgenren i 3D. Vi här på PC GAMER anser att de på Looking Glass kunde göra vad som helst för ett par år sedan (förutom att sälja spel) så vi får väl se om det gäller de på GameFX också.

OUTCAST

Utgivare: Ocean **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Appeal, vars voxellandskap först dök upp i *No Respect.*
Sammanfattning: Ocean marknadsför *Outcasts* hjälte Stan Blaskowicz som en rival till Lara Croft, men hans avsaknad av kurvor och ett tråkigt ansikte gör att han inte riktigt håller måttet. Bortsett från det kan *Outcast* bli riktigt bra. Utomhusmiljöerna ser fantastiska ut, och det finns tillräckligt många nyheter för att hålla alla tekniknördar glada (fast man undrar hur de kommer att reagera på avsaknaden av skuggor ett år när den effekten är så inne). Det bästa är att karaktärsanimationerna är suveräna - de har olika variabler för att simulera känslor och förnimmelser, vilket bör ge *Outcasts* interagerande och strider en fördel gentemot så många av dess rivaler i genren.






OUTWARS

Utgivare: Microsoft **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Singletrac, som nu tillhör Gti.
Sammanfattning: Starship Troopers koncept med marinsoldaters kamp mot aliens behandlas även i det här skjutarspelet i första och tredje person, något som påminner om både *Quake* och det fortfarande så bra *Terra Nova*. Trupperna kan krypa, springa och flyga över utomjordingarna, och skjuta på dem. Det här visas med hjälp av realistisk fysik och grafiska effekter. Om det rent spelmässigt påminner det minsta om *Terra Nova* kommer vi att bli väldigt glada.




POOL

PUtgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Mirage
Sammanfattning: Snygga miljöer från biljardhallar, fast utan cigarettrök, ungdomsfinnar och ALU-anställda och exakta boll- och armrörelser intar hedersplatsen i det här försöket att göra dataspel av en av jänkarnas favoritsporter. "Den fysikmotor vi har skapat använder Newtons fysiklagar fullt ut," förklarar Mirages utvecklare Peter Jones upphetsat. Visst, Peter. Visst.




POWER F1

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Lankhor
Sammanfattning: Den här uppföljaren till *F1* baseras på 1995 års säsong och innehåller sådana uppgraderingar som en riktig modell för fordonen, ett AI-system som försöker kopiera personligheterna och körstilarna hos de olika förarna och ett helt gäng nya externa kameraalternativ som ger perspektiv som faktiskt går att använda i spelet. Alla 17 F1-banor finns med, liksom ett nätverksalternativ där upp till hela 26 spelare kan delta.




Q

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Archer Maclean
Sammanfattning: "Det är inte snooker på 15 planeter, men nästan, " säger branschveteranen Archer Maclean om sitt senaste projekt. "Jag vill inte avslöja för mycket, men spelet som har 3Dfx-stöd kommer att formligen krossa *Virtua Pool 2*." En sak vi vet om Macleans senaste spel är att det kommer att innehålla båda snooker, biljard och andra spel. *Q* är ambitiöst, och ni kan nog räkna med att Archie håller vad han lovar.




THE QUIVERING

Utgivare: Altern. Software **Kommer:** 2:a kvartalet
Utvecklare: Charybdis
Sammanfattning: Det här spelet påminner väldigt mycket om dess respekterade föregångare *Spud*. Det är en parodi på gamla klassiska skräckfilmer från Hollywood, och faktum är att spelet egentligen skulle ha släppts för ett år sedan. I det färdiga spelet har man 360-graders rörelsefrihet i de förrenderade miljöerna, och en helgalen historia som kretsar kring en viss Uncle Franken. Om det har samma charm som *Spud*, är det värt att vänta på.




REAH

Utgivare: Project Two**Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Project Two
Sammanfattning: *Reah* konkurrerar med *Myst, Riven* och *Zork Grand Inquisitor,* och det kan inte bara mäta sig med de spelen när det gäller snygg förrenderad grafik, utan det har även en snabb grafikmotor som presenterar flera olika vägar ut från de flesta platser, och dessutom kan man titta upp, ner och runt i 360 grader. I det här pusselbaserade sci fi- och fantasyäventyret ingår 150 platser och en ickelinjär handling.

PLAGUE

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Eidos
Sammanfattning: Framstegen för realtidskrigsspelen fortsätter med ett fantasyinspirerat spel i samma stil som *Shadow Of the Horned Rat.* Spelet handlar om konflikter i Jean d'Arcs, svältens och pestens tidevarv. Flera grannstäder ligger i fejd med varandra, och alla är ute efter både diplomatisk och militär framgång. Spelaren måste hålla ett öga på den ekonomiska situationen och tekniska framsteg, och man måste även kunna hantera eldsvådor, upplopp och kätteri. I spelet ingår sådana karaktärstyper som bönder, trollkarlar, spioner och hjältar, vilket gör det hela än mer komplext. Bakom det hela döljs en imponerande grafikmotor som är kapabel att generera snygga miljöer och visa upp all action i full 3D från en mängd olika kameravinklar.




PC TRIVIA 8) Vad hette det allra, allra första dataspelet?

Svar på sidan 54

POPULOUS 3

Utgivare: Bullfrog **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Alan Wright
Sammanfattning: Efter att ha lärt sig av *Dungeon Keeper* att det kan vara ekonomiskt försvarbart att speltesta ett spel lite extra, bestämde Bullfrog sig för att ge *Populous 3*-teamet några extra månader att mixtra lite extra med det här gudsspelet. Om du inte vet vad det här spelet handlar om, bör du börja köpa PC GAMER oftare. Om du är helt ny på det här, kommer nu en kort genomgång. *Populous* var det gudsspel som gällde mot slutet av 80-talet, och fortfarande säljer det tusentals exemplar i månaden på flera olika plattformar världen över. *Populous: The Third Coming* (som det egentligen heter) bygger vidare på den krigsdrabbade civilisation som dess förfäder klampade runt i, men nu har man mer kontroll över individuella enheter och en suveränt snygg, roterbar 3D-karta.





REDGUARD

Utgivare: Oklart **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Bethesda
Sammanfattning: Bethesdas XnGine får ännu en chans att tjäna ihop till brödfödan i början av året, när det piratinspirerade *Redguard* kommer ut. Det skiljer sig från de andra *Elder Scrolls*-spelen, då det använder sig av polygonfigurer och tredje personskamera som låter dig zooma in och prata med sjörövare innan du hugger ner dem med ditt salta svärd. Spelet innehåller även svingande i rep, hopp över klyft och allmän våghalsighet.



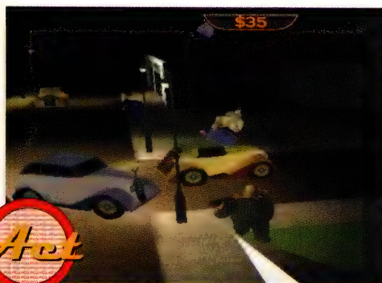
REDLINE RACER

Utgivare: Ubisoft **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Criterion
Sammanfattning: Den överdådiga detaljrikedomen, den snabba grafiken och de feta motorcyklarna kan mycket väl göra det här till en allvarlig rival till Milestones Superbikes. Alla snygga effekter, som gnistor, däckspår, skiftande väder, avgaser och ljuset som kastas från strålkastarna hjälper till att ta bort det kantiga utseende som plågar så många 3D-accelererade titlar.



REQUIEM

Utgivare: Ubisoft **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Cyclone Studios, en 3DO-division.
Sammanfattning: Cyclone hoppas själva att deras nästa projekt har mer gemensamt med äventyrsspel än med *Quake,* då det handlar om en gammaldags kamp mellan gott och ont. Utvecklarna jobbar också hårt för att ta bort allt det som man kan förvänta sig, och de har fått fram en episk värld överfull av fantastiska uppdrag, finurliga animationer och fantastisk fiende-AI. *Requiem* kommer ut mot årets slut, och det är definitivt värt att hålla utkik efter.



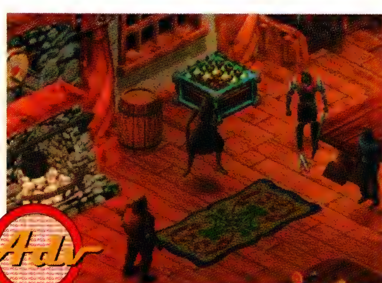
RESPECT INC

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Pure Entertainment
Sammanfattning: Här har man återskapat 1920-talets gangstervärld på ett serieliknande sätt. Varje spelare måste se till att förtjäna respekt genom kvaliteten på sin kostym - ju tjockare tråd, desto mäktigare är gangstern. Det här låter ju väldigt märkligt, men den distinkta grafiken och jazzen från 20-talet skapar en unik stämning. Vi har inte en aning om hur folk kommer att ta emot detta, men det finns riktigt kul skottväxlingar.



RETURN FIRE II

Utgivare: MGM **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Prolific
Sammanfattning: Det första *Return Fire* innehöll mängder av suverän action för två spelare, där var och en försökte mosa den andres försvar i ett försök att tillfångata den andres flagga och ta den hem till sin bas. Uppföljaren ändrar inte på det vinnande konceptet, även om man har sett över spelets utseende och känsla med hjälp av en 3D-motor och extra fordon. Som grädde på moset går det även att spela fyra stycken i delat skärmläge. Hurra!

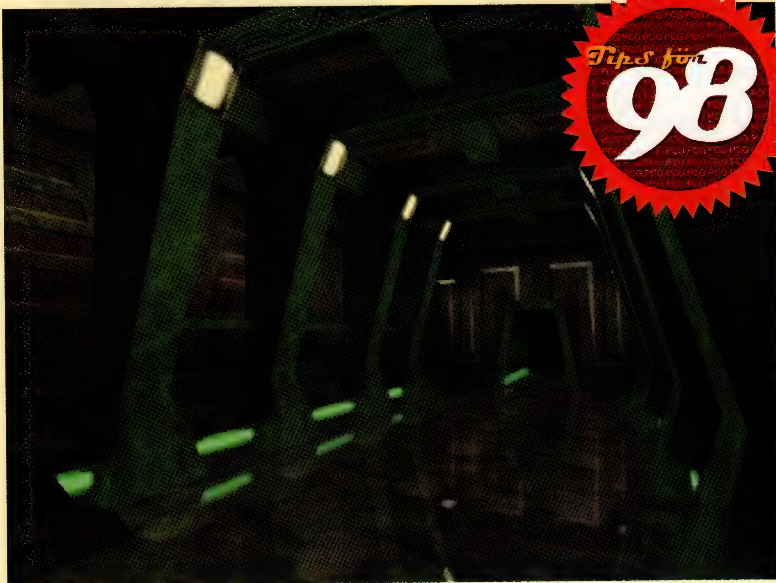


REVENANT

Utgivare: Eidos **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Cinematix
Sammanfattning: Fantasygenren får sig en ansiktslyftning med *Revenant,* ett isometriskt RPG vars ickelinjära nivåer innebär att spelaren kan vandra runt och leta efter godsaker istället för att behöva rädda världen. Det innehåller de vanliga monstren, men även mer dynamisk karaktärskontroll, och en möjlighet att koka ihop egna formler. Mannen bakom grafiken är Den Beauvais, som även jobbade med filmen *Alien Ressurection.*

PREY

Utgivare: GTi **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: 3D Realms
Sammanfattning: *Prey* har potential att se ut, kännas och spela helt annorlunda än alla andra 3D-skjutare som är på väg under 1998, med en suverän blandning av ny teknologi och stark handling. Det finns givetvis mängder av vapen att leka med, men man kommer även att betona interagerandet med andra karaktärer och omgivningen (med riktiga skuggor och genuint färgad ljussättning). 3D Realms mycket omskrivna Portal-teknologi har nu integrerats till fullo med spelmotorn, men fortfarande har man mycket jobb framför sig. "Vi nöjer oss inte med mindre än att skapa det mest intensiva och spännande actionspelet någonsin - *Prey* är värt att vänta på," säger 3D Realms chef George Broussard. Vi litar på dig, George.





RIOT: MOBILE ARMOUR

Utgivare: Microsoft **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Monolith, teamet bakom det Build-motorbaserade Blood.
Sammanfattning: Det här spelet använder sig av utvecklarens egna DirectEngine-system, och gick tidigare under det något fräckare namnet *Metaltek*. Det ger kanske en ledtråd eller två om vad det är för slags figurer man kan tänkas stöta på i det här spelet. Det här är en shooter som utspelas i första person, men det påminner nog mer om *MechWarrior* och *Terra Nova* än om *Quake*.



SACRIFICE

Utgivare: Interplay **Kommer:** Oklart
Utvecklare: Shiny
Sammanfattning: *Sacrifice* använder samma sorts karaktärsteknologi som *Messiah*, och detaljrikedomen i grafiken lär bli något extra. När det gäller själva spelandet kretsar det kring striderna mellan 89 trollkarlar, som alla använder formler som utnyttjar elementen och trollar fram varelser som kan anfalla motståndarna. Är det någon som kommer ihåg *Chaos* på Spectrum? Så är det ungefär. Så att säga. Lite grann.



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Utgivare: Sega **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Sega
Sammanfattning: Sega håller vad de har lovat, och konverterar allt fler arkadspel under '98. *Touring Car* dyker upp ett antal veckor efter Saturn-konversionen. Eftersom det använder en direkt arkadport från arkadkoden är det ganska troligt att Saturn-versionens delade skärmläge för två spelare finns med.



SENSI 2000

Utgivare: GTi **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Sensible Software
Sammanfattning: Sensible jobbar för fullt med den senaste delen av vad många anser vara det bästa fotbollsspelet någonsin. Från början var det tänkt att släppas till jul, men man bestämde sig för att fila på det ett tag till medan *FIFA* och *Actua* konkurrerade om köparnas gunst. De bekanta 2D-spriterna har ersatts av trendiga polygoner, och även om det inte ser helt fantastiskt ut är ju Sensible några man kan lita på.



SEPTERRA CORE

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Valkyrie Studios
Sammanfattning: Från början var det här ett projekt som man höll på med på Viacoms numera nerlagda spelavdelning. Utvecklingsteamet bestämde sig för att fortsätta arbetet med spelet, ett RPG med ungefär 200 platser och mycket interagerande mellan karaktärerna. Renässansen för RPG-genren som lär inträffa runt sommaren innebär att *Septerra Core* inte blir ensamt. Om konkurrensen enbart är av godo återstår att se.



SETTLERS III

Utgivare: Blue Byte **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Blue Byte
Sammanfattning: Det här kommer efter ännu en expansionsskiva för *Settlers II*. Det är en välbevarad hemlighet vad som händer den här gången. Det är nog bäst att man satsar på striderna den här gången. Det räcker liksom inte att se riddare stulta fram mot varandra längre. Blue Bytes utmärkta 3D-motor (som vi har sett i *Incubation* och *Extreme Assault*) gör kanske också ett gästspel.

PC TRIVIA 9) Vilka gör musiken till Ed Hunter?

Svar på sidan 54



SHADOW MAN

Utgivare: Acclaim **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Iguana UK
Sammanfattning: Precis som *Turok* är *Shadowman* baserad på en av Acclaims serieskapelser. Till skillnad från *Turok* används inte något serievåld, utan istället psykologiskt voodoovåld. Hjälten i spelet, en lönnmördare från New Orleans, har möjlighet att gå över till Den Andra Sidan. Där måste han sedan förhindra en överhängande apokalyps genom att lösa svåra problem. Den stämningsfulla 3D-miljön sägs skapa en förvirrande spelupplevelse.



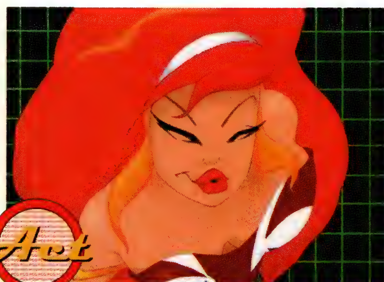
SIEGE

Utgivare: Telstar **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Infogrames
Sammanfattning: Telstars *Siege* är ett spännande projekt. En realtidsgrafikmotor och peka-och-klicka-kontroll över katapulter, baljor med brinnande olja och fotsoldater gör att det här verkligen kan bli ett annorlunda actionkrigsspel. När arméerna sedan blir större och består av runt 100 soldater kan nätverksfunktionen för åtta spelare kanske passa.



SIM SAFARI

Utgivare: EA **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Maxis
Sammanfattning: Har du någon gång velat slå en tjuvskytt sönder och samman? Bygga en bostad åt flodhästar? Ha antiloper springande utanför ditt vardagsrum och krokodiler som blockerar dina avloppsrör? Ja? Verkligen? Då är nästa Sim-titel något för dig. I Sim Safari får du sköta en egen afrikansk djurpark, där det gäller att garantera arternas överlevnad och kontrollera turisterna.

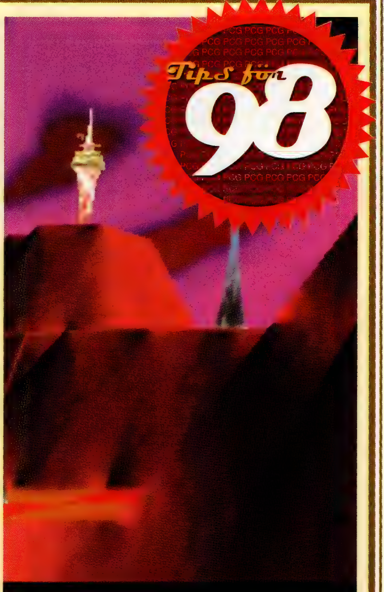


SPACE BABES

Utgivare: Oklart **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Perfect
Sammanfattning: "I rymden kan ingen höra dig stöna..." står det i reklamutskicken, och det ger väl dig en idé om vad som väntar. Perfects nästa peka-och-klicka-spel kommer precis som ett Charlies Änglar för sci fi-generationen, eller ett grafiskt äventyr i Spice Girls kölvatten att innehålla tre välmanikyrerade och kurviga hjältinnor, med mängder av avklädda skurkvamper. Anspelningarna lär hagla...

SENTINEL RETURNS

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Hookstone, ledda av John Cook från Cranberry
Sammanfattning: Sir Geoffrey Crammonds urgamla men uppskattade pussel/actionspel dammas av och piffas upp, men bara förvånande lite. John Cook la ner flera år på att övertala Crammond om att få göra om spelet, och han är fast besluten om att inte ändra på det vinnande konceptet. Istället satsar man på att förbättra inlärningskurvan, göra nivåerna mer varierade, och göra hela presentationen mer modern. Det här innebär många snygga texturer, multiplayer-alternativ och musik av ingen mindre än regissören John Carpenter. "Det är ungefär som att göra om Borta med vinden, men om originalet var en 10:a skulle jag vilja påstå att vi är uppe i 47," säger John Cook...



Andra *Nyheter*

Forced Alliances skapare Orbital håller just nu på att ta fram en peka-och-klicka-tolkning av Jules Vernes klassiker **20,000 Leagues Under The Sea**, med talande jättebläckfisk och allt... Team 17 håller inte längre på med maskar utan satsar nu på bollar i **Addiction Pinball... Age Of Wonders**, Epics försenade isometriska rollspel, utlovar en scenarioeditor bland alla trollkarlar och alfer... Interactive Magic erbjuder 450 helt nya uppdrag och förbättrad fiende-AI i det nätverksstödda **Air Warrior II**... Australienbaserade Beam planerar världsherravälde med sin nya rymdoopera **Alien Earth...Allods: Islands Of Chaos** hoppas bli en av Rysslands första RPG-succéer för Mindscape... Alan Leggit, som jobbade med *Hexen II,* jobbar nu åt 3DI med **All Out War**, ett 3D-spel om Vietnamkriget... Efter *Carmageddon* jobbar SCI nu med sitt polygonbaserade beat-'em-upspel **Arena**...Nykomlingarna Bluemoon har redan lagt sitt trevliga flight sim **Art Of Flight** hos en stor, hemlig utgivare... Eidos formligen öser ut realtidsstrategispel nu för tiden. Nu kommer **Assault Korps,** med spektakulära ljuseffekter... Interactive Studios, teamet bakom *Firo & Klawd,* återvänder med ett serieinspirerat RPG som går under det hemska arbetsnamnet **A Team**... Sierra satsar på action i sin tolkning av TV-succén **Babylon 5**... Sculptured Software kör bil i sitt **Baja**... Stridsvagnar, tåg, helikoptrar och plan ingår i Mango Grits 3D-spel **Barrage**... Mindscape ger oss ännu ett strategispel i och med **Battle Of Britain**... Hasbro kommer med **Beast Wars**, som ser ut som ett *Earthsiege*, fast utan handling... *Ripper*-teamet återvänder med sina slaktarförkläden i och med **Black Dahlia**, ett "äventyr för vuxna" baserat på verkliga seriemördare. Dennis Hopper och, öh, Terri Garr medverkar... En supergrupp bestående av Henk Rogers (introducerade RPG i Japan), Roger Dean (designade Psygnosis logotyp) och Alexey "Tetris" Pajitnov kommer nu med det enorma RPG:t **Black Onyx.** Tänk er att *Myst* möter *Magic The Gathering...*☛


Beast Wars: "Ett Earthsiege utan handling."



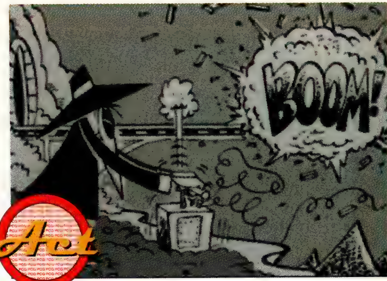

SPEARHEAD

Utgivare: BMG **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Zombie
Sammanfattning: Strax innan lanseringen av *Spec Ops,* kommer Zombie med en mer traditionell krigsbaserad actionshistoria. Det finns riktiga stridsvagnskontroller, och dessutom utlovas en dedicerad server för multiplayer-spel. Designteamet har tydligen jobbat tillsammans med den amerikanska armén för att försäkra sig om att det blir realistiskt. Det genuina ljudet och de fotorealistiska texturerna visar hur noggranna de på Zombie är.




SPEC OPS

Utgivare: BMG **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Zombie
Sammanfattning: Rent stilmässigt är det här en avlägsen släkting till Electronic Arts gamla *Seal Team*, en actionfylld inblick i specialförbandens uppdrag. Utomhusmiljöerna, framförallt i djungeln, ser fantastiska ut. Grafikintresserade lär glädjas åt detaljrikedomen, och vapendårar kan njuta av att det finns med allt från knivar till SAS-gevär. Vi andra gillar att det här är en 3D-shooter som inte påminner om *Quake*.





SPY VS SPY

Utgivare: GTi **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Argonaut
Sammanfattning: Här kommer Internetbaserad action, i och med uppdateringen av det gamla spelet som baseras på en serie från vår favorittidning Mad. Spionerna lär säkert passa i PC-format, och att de svart-vita figurerna lägger ut fällor och bomber är en garanti för att det här kommer att passa som multiplayer-spel. Spectrum-originalet var ett av de roligaste spelen för två då det begav sig, och vi kommer att hålla er underrättade om vad som händer.




STARSHIP TITANIC

Utgivare: Zablac **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Digital Village
Sammanfattning: Författaren Douglas Adams (Liftarens Guide till Galaxen) skrotar det skrivna ordet, och fokuserar sin kreativa kraft på det här sci fi-komediäventyret. Det finns renderade bilder, men i spelets fokus finns det tangentbordsbaserade True Talk. Den märkliga handlingen om en olycksdrabbad rymdkryssare och dess knasiga robotar bör ge författaren en utmärkt möjlighet att visa vad han kan.




STARSHIP TROOPERS

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Valkyrie Studios
Sammanfattning: Strax efter att Robert A Heinleins klassiska sci fi-historia om människors kamp mot jätteinsekter har gått upp på bio kommer MicroProses tolkning av historien. Det verkar som att man har lyckats ganska bra med insekterna, men man har fortfarande mycket jobb framför sig. Då filmen är gjord av den vapenfixerade Paul Verhoeven, lär PC-versionen säkert ha massor av futuristiska vapen.





STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Utgivare: MicroProse**Kommer:** Andra kvartalet
Sammanfattning: De Han Solo-fantaster som är strategisugna har ju redan sitt *Supremacy,* och nu jobbar MicroProse på ett krigsspel som utspelas i Star Trek-universumet. Räkna med något som påminner om *Master Of Orion II* i stilen. Du börjar i din egen värld, för att sedan ge dig ut för att utforska rymden, etablera kolonier och få kontakt med andra raser. Tydligen är det spel via e-mail som gäller här.

SILVER

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Tribe
Sammanfattning: Fem hjältar tar sig an den 999 år gamla, alltid lika onda häxmästaren Silver, i ett *Final Fantasy*-liknande peka-och-klicka-äventyr i 3D. Strider, interagerande med 80 andra 3D-karaktärer och runt 300 dynamiska platser ger upp till 60 timmars speltid, och sedan kan man spela upp till fyra gånger till genom att välja någon av de andra karaktärerna. Bakgrunderna kommer att vara både interaktiva och attraktiva, samtidigt som Tribe satsar på ganska komplexa strider, med 24 rörelser och ett antal intelligenta strategier som styr fiendens rörelser. Till sist utlovar man även FMV-inslag som inte avbryter spelet. "*Silver* är mer en upplevelse än ett spel, hojtar grabbarna på Ocean.




PC TRIVIA 10) Vilken arkadtillverkare har börjat leverera spel för PC:n på sistone?

Svar på sidan 54

SIM CITY 3000

Utgivare: EA **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Maxis
Sammanfattning: Nästa besök i Sim City sker som i de flesta andra spel under året i 3D, vilket gör att stadsplaneraren får snygga vinklar och bilder. Tanken är att spelaren ska kunna se staden få liv, där befolkningen sköter sina vardagliga bestyr, kommunicerar med varandra och reagerar på de beslut som spelaren fattar. Det kommer att finnas hundratals nya byggnadssorter i spelet, inklusive välkända företagsnamn, samtidigt som detaljrikedomen påverkas av invånarnas åsikter (man frågar dem vad de tycker). Det här kan mycket väl bli det bästa hittills, så vida inte de satsar för mycket på 3D-biten.





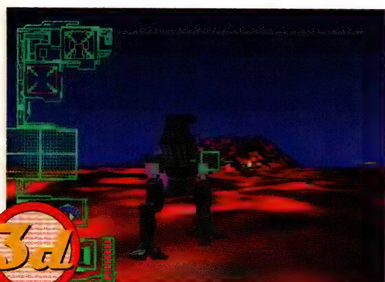
STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Utgivare: Interplay **Kommer:** Andra kvartalet
Sammanfattning: Interplay satsar på förrenderade kloner av de klassiska Trek-skådisarna, med ansiktsuttryck och röster hämtade från Shatner och gänget. Det här nya spelet är ett peka-och-klicka-äventyr, och manuset är skrivet av en av de som var med och skrev TV-serien. "Spelaren kommer att hamna i situationer som påminner om de i den ursprungliga TV-serien," tror producenten Ken Allen.



STAR TREK FIRST CONTACT: AFTERMATH

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Andra kvartalet
Sammanfattning: Kampen mot Borgerna är senast i raden av Trek-historier som är på gång, och eftersom man använder Unreals grafikmotor lär det här bli ett av de mest övertygande spelen hittills. Picard och hans besättning traskar runt bland miljöerna som solida modeller, när de försöker rädda Enterprise ur Borgdrottningens klor.



STEEL LEGIONS

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Digital Animations
Sammanfattning: Ännu ett spel med stora robotar. Det kan faktiskt vara en fördel för *Steel Legions* att komma så pass mycket efter de andra mechspelen, eftersom spelarna får se hur bra det visar striderna mellan jättarna. Grafiskt sett ser det bra ut, men utvecklarna vill gärna betona AI:n i spelet. Varje datorstyrd karaktär får info beroende på grad, och sedan fattar de ett beslut grundat på det.



SUPERBIKES

Utgivare: Virgin **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Milestone
Sammanfattning: Efter *Screamer Rally* satsar de italienska racingspecialisterna på tvåhjulingar i *Superbikes Championship*. Alla 12 banorna kommer att finnas med, och spelarna får en chans att köra Ducati, Honda och Kawasaki i Europa, Japan och USA. Eftersom det är ett officiellt spel kommer alla bågar att baseras på tekniska data från tillverkarna. *Moto Racers* dagar är kanske räknade...

Andra Nyheter

Monolith kommer förhoppningsvis ha lite mer kött på benen i sitt kommande spel, **Blood 2**... MGM ger oss cybermartinis i actionspelet **Bond**... Mirage filar nu på slap-'em-upspelet **Brawl... Brunswick Sport Of Champions** från Adrenalin är 1998 års första bowling sim... Enorma, flygande insekter är det oväntade transportmedlet i 3D-racern **Bug Riders** från Gti... Efter det väldigt försenade *X-Car* kommer Bethesdas inte heller särskilt punktliga **Burnout** under 2007... Argonaut satsar på sci fi-körande i **Chaos**... DID gör något liknande med helipoter sim-genren det de gjorde för *F-22*-scenen med **Chopper**... Talonsoft blir skapar Mad Max-mutanter i **Clan Wars**... Mindscape lägger sista handen vid **Clash Of The Argonauts**... Efter framgången med *TOCA Touring Car Championship* skyndade Codemasters sig att norpa åt sig licensen till **Colin Macrae Rally**... Aktier, andelar och monopol tömmer era fickor i Beams **Conglomerate**... Erin *"Privateer"* Roberts kommer tillbaka med rymdhistorian **Conquest**... Det *Mario 64*-liknande **Cowpokes** utlovar ladugårdar, plattformar, västernliknande pussel och annat cowboyrelaterat... Arkadracing med specialanpassade bilar i **Crash,** som inte har något med David Cronenbergs rulle att göra... Codemasters återskapar sin 16-bitars hit *Brian Lara Cricket* för PC:n, med det påhittiga namnet **Cricket**... 3D-plattformar och reptiler finns det gott om i Argonauts *Mario 64*-liknande **Croc 2**... Stephen Kings historia om en känd författares mördande alter ego utsätts för digital behandling av THQ... Framgång föder uppföljare, så Activision lanserar **Dark Reign 2** mot slutet av '98... Gillar du *Speedball 2*-liknande futuristiska spel? Då lär Rages **Dead Ball Zone** få det att vattnas i munnen på dig... Mängder av stunts och sladdande ryms i Beams felstavade och våldsamma **Deathkarz**... ☛


Cowpokes: "Ladugårdar och plattformar."

SIN

Utgivare: Activision **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Ritual, "the artists formerly known as Hipnotic". Under det namnet skapade de det officiella add-onpaketet *Scourge Of Armagon.*
Sammanfattning: En av överraskningarna vid E3 i Atlanta, trots att de bara hade jobbat med spelet under tre månader då. *Sin* använder en modifierad version av *Quake*-motorn, som klarar av skelettanimering, bättre AI, färgat ljus (det hade väl något annat spel också?), och 16-bitars texturer. *Quake 2* fixar det med hjälp av 3D-kort, medan Sin klarar det med programversionen. Rituals design är mer handlingsbaserad, och det ingår mer utforskande än i id:s spel. De som bara vill skjuta och spränga allt som kommer i deras väg, kommer säkert gilla att man kan skjuta av armar och ben på karaktärerna.





TANKTICS

Utgivare: BMG **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: DMA Design
Sammanfattning: Det militära strategispelet som tänjer på reglerna så mycket att spelaren har en kran för att lyfta och släppa enheterna har försenats lite grann för att ge de spelvärdesbesatta DMA en möjlighet att ändra och piffa upp konceptet ännu mer. "Det har ändrats en hel del sedan vi visade det för er på PC GAMER," föklarar Brian Baglow på DMA Design. "Nu är det ett action/strategi/pussel/zombiespel..." Tack så mycket, Brian.



TEAM APACHE

Utgivare: Eidos **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Simis
Sammanfattning: Alla helikoptersimulationers moder har blivit försenat. Från början var det tänkt att släppas i april förra året. Vi gissar att det har tagit tid att finjustera det ambitiösa kampanjsystemet där spelarna tar kontroll över ett helt team. Grafiskt sett är det här en vinnare, men *Team Apache* kommer i slutändan att vara beroende av styrkan hos uppdragen och flygmodellen.



TELLURIAN DEFENDERS

Utgivare: Psygnosis **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Psygnosis
Sammanfattning: Tidigare gick *Tellurian Defenders* under namnet Profiteer. Det är Psygnosis storsatsning inom rymdstridsgenren, och man har hämtat inspiration från allt från *TIE Fighter* till *Uridium*. Spelvärlden kommer att vara full av landmärken från 1900-talet i bästa Apornas Planet-stil, och ljus- och vädereffekter spelar också en stor roll. Psygnosis hoppas att det här är den första delen i en trilogi, och att namnet ska bli väletablerat.



TOTAL AIR WAR

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Digital Image Design
Sammanfattning: Ett bihang till *F-22 Air Dominance Fighter,* med ickelinjära uppdrag och scenarion som är sammansatta från fler än 40 000 tänkbara permutationer. Helt rätt för de som känner att de behöver en anledning för att skicka missiler åt höger, vänster, i mitten och även rätt upp i häcken på fienden.



TOTAL DRIVIN'

Utgivare: Ocean **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Eutechnyx
Sammanfattning: Ännu en konversion från Playstation-spelet, och det här utlovar "mer variation än Green Cross Code." Banorna verkar i alla fall vara lite annorlunda, då det går att snurra runt på Moskvas gator, skutta fram i en beach buggy och även testa Indycar- och rallybilar. Det kommer att finnas åtta olika biltyper och sju banor, och sedan kan man kolla hur man har kört genom ur av olika vinklar.



TRIBAL LORE

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Gremlin
Sammanfattning: Keltisk mystik står på programmet i det här pseudohistoriska krigsspelet. Fyra uråldriga raser ingår, med ett omfattande magisystem och snygg 3D-grafik som öppnar upp spelet lite. Gremlin brukar inte förknippas med den här sortens spel, men de har ju på senare tid släppt både *Fragile Allegiance* och *Actua Soccer 2,* så man ska aldrig säga aldrig. En konkurrent till *Populous* och *Plague,* kanske?

PC TRIVIA 11) Vilket är årets coolaste spelnamn?

Svar på sidan 54



TRINITY

Utgivare: Activision **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: id Software
Sammanfattning: Mycket är fortfarande oklart om *Trinity*, men det är ändå ganska troligt att id fortsätter med det de är bäst på - att förfina 3D-shootern som en demonstration på den nya teknologins förmåga att skapa en riktig spelupplevelse. id:s John Carmack berättar för oss att uppföljaren kommer att erbjuda "något mycket mer påtagligt", genom att höja ambitionsnivån. *Trinity* kommer kanske inte förrän 1999.



TUNGUSKA

Utgivare: Oklart **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Project Two
Sammanfattning: Tänk dig ett utforskar-/stridsspel i samma ådra som *Resident Evil*, där kameran istället för att hoppa mellan de olika perspektiven, används för att göra övergångarna smidigare. Så kommer det att vara i *Tunguska*, med snygga grafiska effekter som används för att föra fram en lika unik, fillmliknande historia. Spelet handlar om riddare som letar efter en maskin som gud har skickat...



TUROK 2

Utgivare: Acclaim **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Iguana US
Sammanfattning: Trots att det är först nu som originalet har kommit till PC:n, har N64-uppföljaren varit på gång en längre tid nu. Det är därför som vi får en uppföljare så snart efter ettan. Mer komplexa monstermodeller och mer varierande action är bara början. Vi blev positivt överraskade av animeringarna och de nya greppen. Iguana är ett av Amerikas främsta utvecklingsföretag, och vi väntar med spänning på det här...



UBIK

Utgivare: Oklart **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Cryo
Sammanfattning: *Ubik* baseras på en sci fi-historia av Philip K Dick, där agenter med specialförmågor bedriver industrispionage på 2000-talet. Man pekar och klickar för att styra de olika agenterna, och dessutom ingår 60 olika sorters specialförmågor (däribland tankeläsning) i spelet.

SUPREMACY



Utgivare: LucasArts **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: LucasArts
Sammanfattning: Rymdbaserade strategihistorier blir lätt gamla, men om det finns något som piffar upp hela genren så är det Star Wars-licensen. Det här är ett krigsspel där Rebellerna har R2-D2 och C-3PO som sina agentdroider, och för de som svurit sin trohet till kraftens mörka sida, gäller det att tillfångata Luke Skywalker eller förstöra Rebellernas högkvarter. Det finns 55 välkända karaktärer, plus alla de vanliga Star Wars-fordonen. Hela spelet fungerar i realtid istället för som turordningsbaserad strategi. Vi har spelat en ganska sen betaversion av spelet och trots den hemskt renderade cockpiten (som säkert lär förbättras - hoppas vi) lär det här blir ett av de tyngsta strategispelen under det kommande året. *Star Wars: Supremacy* är det första spelet med Star Wars-licens som blir tillverkat helt utanför LucasArts, men det får vi hoppas inte blir någon nackdel.

Andra *Nyheter*

Anne McAffreys prisbelönta Pern-romaner blir förvandlade till spel i Groliers **Dragonflight**... Onda drottningar och andra varelser utkämpar en kamp mellan gott och ont i MGM:s rollspel **Dragonstorm**... Elites **The Elimination Game** handlar om att döda eller dödas i stil med The Running Man...Sega har en uppföljare till *D* på gång, och det går under namnet **Enemy Zero**. PC-konversionen kommer mot slutet av året... Krigsspelare lär bli till sig i trasorna över Mindscapes episka stordåd **Epic 40,000**... Efter att ha klarat biffen med flygsimulationen *F-22*, återkommer Interactive Magic nu med **F-18 Hornet**... EA backar upp fotbolls-VM med **FIFA: World Cup '98**... Och sedan kommer **FIFA '99** som grädde på moset ett par veckor senare... Ocean kommer med sin flight sim-uppföljare **Fighter Duel 2**... Looking Glass lanserar sitt stenhårda **Flight Combat**... Handbromsvändningar i en Mondeo? Så spännande! Elite är glada över att kunna presentera **Ford Challenge**... Blue Byte hävdar att deras tennis sim **Game, Net & Match** är "en Sampras-dödare, också när man spelar själv." Döm själva senare i år... Lägg hästhuvuden i folks sängar i Empires maffiainspirerade strategispel **Ganglands**... Clockwork ger sin syn på den undre världen i **Gangsters**... Bethesda norpar licensen till det som kommer bli en av årets storfilmer, **Godzilla**... Psygnosis försöker slå sig in i den fina världen med sitt **Golf**... De rutinerade utvecklarna Steve Turner och Andy Braybrook kommer med **Hard Corp**... Activision möter robotar och slåss i det så gott som ofrånkomliga **Heavy Gear 2**... De charmknuttar som gjorde det våldsamma *Postal* och designern Ed Kilman (som hjälpte till på *X-Wing vs TIE Fighter*) går samman för att ta fram ett realtidskrigsspel i 3D, **Hidden Wars**... ☛



Ford Challenge: "Handbromsvändningar i en Mondeo."



UEFA SOCCER

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Power & Magic
Sammanfattning: *UEFA Soccer* följer upp Oceans *Matchday 3* med en tung officiell licens och en 3D-motor i bakfickan. Här ryms polygonspelare, kommentarer och 48 riktiga UEFA-lag (och fem landslag och tre ”hemliga”) att spela med. Ocean är övertygade om att deras spel är snabbare och har bättre AI än konkurrenterna, och då är det väl så? Eller?



ULTIMATE RACE PRO

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Kalisto
Sammanfattning: Efter att ha tjänstgjort som flaggskepp för Videologics Power VR-kort modelleras Kalistos bilspel om för att inkludera 3Dfx-stöd. Få accelererade spel har samma grafiska slagkraft som det här, och det är dessutom fullt av stora banor, paletter som växlar dag/natt och alla möjliga visuella tricks. Det finns även stöd för force feedback och 3D-glasögon, för sådana som tar det här på alldeles för stort allvar.



UTAN NAMN

Utgivare: Bullfrog **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: F d *Gene Wars*-killen Richard Reed.
Sammanfattning: Det här rymdspelet har chans att ändra hela företagets inriktning, då det har den första fulla 3D-motorn och fungerar i stil med spel som t ex *X-Wing vs TIE Fighter*. Eftersom det här är ett Bullfrogspel finns det även managementaspekter, i form av *Civilization*-liknande imperieregerande och möjligheten att guida en hel armada istället för bara ett enstaka skepp.



UTAN NAMN: ÅTERKOMSTEN

Utgivare: Gremlin **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Hmmm...
Sammanfattning: Lagom till nästa jul kommer en av Gremlins storsatsningar: ett rollspel som använder sig av en klart förbättrad version av den ursprungliga *Actua Soccer*-motorn. Spelstilen är inspirerad av *Ultima Seven*, och 3D-scenerna där dussintals karaktärer kan ses på skärmen - de går, pratar och slåss - när som helst är bara en anledning till att tillverkarna har stora förhoppningar.



VIPER

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: X-Ample Architectures
Sammanfattning: Om du gillar tanken på 3D-helikoptrar som är helt orealistiska, då kommer *Viper* att hamna högt upp på listan över årets höjdpunkter. Här ryms ännu fler explosioner än i *Tunnel B1*, men *Viper* lovar också att bli en mer tillfredsställande spelupplevelse. Både snygga miljöer och spelvärde, alltså. Det ska bli spännande att se om det gamla Neon-teamet lyckas imponera på folk också nu när 3D är standard.



VIVA FOOTBALL

Utgivare: Ocean **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Power & Magic
Sammanfattning: I den här superhemliga titeln från Virgin finns inte någon känd kommentator, och den har inte heller någon licens. Man utlovar dock nya grepp, som t ex mer precist kontrollsystem och matcher som både ser ut och känns som i verkligheten. Visst, det sa vi om *4-4-2* också, men det kan ändå stämma den här gången. Det går tydligen inte att undkomma VM-febern...

C & C: TIBERIAN SUN

Utgivare: Virgin **Kommer:** Fjärde kvartalet
Utvecklare: Westwood
Sammanfattning: Det här kommer att bli det största spelet någonsin - uppföljaren till det ursprungliga *C&C* beräknas slå alla rekord när det släpps mot slutet av nästa år. Westwood lovar att *Tiberian Sun* ska bli lika tillgängligt som de andra båda spelen, och så vitt vi kan se (ja, man har kommit en bit på väg) verkar de hålla sitt löfte. Voxeltekniken, som de lärde sig att behärska under arbetet med *Blade Runner*, kommer att spela en framträdande roll, och det samma gäller 3D-miljöer och realtidsljus. Perspektivet? Det är möjligt att ni blir förvånade när Westwood avslöjar det om ett tag. P g a tekniska problem kunde vi inte ta med någon bild på *Tiberian Sun*. Tyvärr.



PC TRIVIA 12) Vem länkar samman Peter Molyneux och Ian Livingstone?

Svar på sidan 54



VIRUS 2000

Utgivare: Grolier **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Frontier
Sammanfattning: David Brabens uppdatering av hans klassiska (och svåra) Amigaspel har behållit alla finesser, men har även en lättare inlärningskurva som passar nybörjare. Temanivåerna är viktiga, med djungel- och medeltida nivåer, och varelser som ersätter militär utrustning. Han utlovar många hemligheter i de 30 nivåerna, med fiender som beter sig som djur.



V RALLY

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Infogrames
Sammanfattning: En 3Dfx-baserad konversion av Playstation-bilspelet. Om du inte imponeras av möjligheten att köra bilar som Subaru Impreza eller Mitsubishi Lancer genom 26 nivåer som både ser ut och känns annorlunda, kanske det faktum att originalversionen har sålt i 500 000 exemplar gör det istället. I Sonys värld, där bilspel är så vanliga, måste väl *V Rallys* framgång betyda något, eller? Jaha? Bra.



WARCRAFT: LORD OF THE CLANS

Utgivare: Sierra **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Blizzard
Sammanfattning: *Warcrafts* saga transformeras till ett riktigt äventyr. Handlingen börjar där *Warcraft II* slutade, och kretsar kring en ung orc, som har fostrats som slav av människor. Nu försöker han återvända till sin klan. Just nu jobbar fler än 50 artister med att sammanställa de 40 000 animationsrutor som behövs för den här berättelsen...

* Andra Nyheter *

Digital Anvils Tony Zurovec, mannen bakom *Crusader*-serien, jobbar med actionspelet **Highway Knight**... Rage ger dig en möjlighet att torpedera valar, sjunkbomba ubåtar och spränga ett helt hav i bitar i **Hostile Waters**... NMS **Hover** är ett svävarbaserat shoot-'em-up... Bullfrogs **Indestructibles** kommer i en ny muterad form... Uppföljardags igen när nu Particle Systems lanserar **I-WAR 2**... Efter *Fullburn* är nu nästa fortsättning på *Jetfighter*-konceptet på väg. Spelet i fråga har det väntade namnet **Jetfighter IV... KPH** är det rumphuggna namnet på Elites nästa spritebaserade 3D-spel... Westwoods **Lands Of Lore 3** kanske släpps mot slutet av året, fast räkna inte med det... Den tecknade cowboyen återvänder! Power & Magic satsar på horisontellt scrollande, spritebaserat skjutande i **Lucky Luke,** baserat på den belgiska figuren... Gti har en PC-konversion av Atarins beat-'em-up **Mace: The Dark**... I Charybdis **Machines** blandas realtidskrig med Mech-aktiga strider... *Lethal Enforcers*-inspirerat skjutande studsar tillbaka i form av Perfect Entertainments **Maximum Force**... Digitala ansikten och tobakstuggande ingår i **Microsoft Baseball**... Bollar och gräs ingår även i **Microsoft Golf**... Mindscapes flygavdelning lyfter mot skyarna i **MiG 29... MK Mythologies**, det efterlängtade, plattformsbaserade spelet som utspelas innan *Mortal Kombat*, ser nu dagens ljus tack vare arkadexperterna på Midway. Utgivaren är ännu inte klar... Jättebilar krossar allt i sin väg i Microsofts **Monster Truck Madness 2**... Talonsoft, som skapade *Eastern Front,* plöjer fram med **Nam: Tour of Duty**... De som skapade *The Civil War* kartlägger den lille fransosen i **Napoleon in Russia**... När *Grand Prix Legends* är avklarat varvar Papyrus bilexperter upp med **Nascar Racing III**... Segas **NBA Action 98** är godkänt av NBA och kommer äntligen till PC:n... Med dragning åt *Double Dragons* och klassikern *Ghosts 'n' Goblins* satsar Core Design på ett actionäventyr som kort och gott heter **Ninja**... Rocket Science har lärt sig av *Myst* hur grafik ska se ut, men inkluderar även spelvärde i sitt äventyr **Obsidian**... Talonsoft får med både Koreakriget och WWII i ett spel med det finurliga namnet **The Operational Art Of War 1937-1954**... sedan kan man testa både Falklandskriget och Gulfkriget i (just det) **The Operational Art Of War 1955-2000**... SSI ger oss den senaste delen i deras *Commander*-serie, **Panzer Commander**... Fulla 3D-miljöer är nästa stora steg för EA:s PGA-serie i **PGA Tour 3D**... Mirage gör ett annorlunda flipperspel i och med **Pinball**, ett 3D-flipper som utvecklas i Tamagotchistil efter varje spel... Inner Workings släpper först **Plane Crazy** på PC, och sedan i arkadhallarna... Emergents **Powerslide** anses av 3Dfx vara ett kommande flaggskepp, och här utlovas precis bilfysik, spektakulär grafik, och troligtvis även många bredsladdar... Chaos Effect levererar arkadinspirerade galenskaper i **Rattle & Beetle,** där spelaren hamnar bakom ratten i en gammal folkabagge... Cranberrys Jon Ritman ger sig på 3D-plattformar i **Redemption**... Cyniker kallar redan Accolades **Redline** för deathmatch-*Quake* i bilar, och det är väl inte så illa... Cryo blir till sist klara med det efterlängtade, pseudohistoriska strategispelet **Riverworld**... Det blir massor av lagårdsröj från Xatrx i **Super Redneck**... Beam återvänder till äventyrsgenren med **Ritual**, fullt av otäcka sammansvärjningar, reinkarnationsmyter och, förstås, stora monster... Antipodean letar efter sina rötter i den *Bombermanish*-liknande multiplayer-historien **Robot Madness**, som handlar om en karismatisk plåtburk vid namn Marvin... När *Esoteria 3* är klart, tar Moebus på sig sina mystiska tofflor och ger oss ett arkadäventyr med ett svårt namn: **Sanguine Drak**... ☛


Obsidian: "Hämtar grafiken från Myst."


Redline: "Deathmatch-Quake i bilar."

UNREAL

Utgivare: GTi **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Epic Megagames
Sammanfattning: Det är fortfarande oklart ifall *Unreal* kommer att kunna knuffa ner id från tronen. Handlingen kretsar kring ett fångskepp som kraschar på en härjad planet, och uppenbarligen har nivådesignerna haft fria händer. Spelet utspelas bland slott och ruiner tillhörande planetens inhemska ras (Nali), kraschade rymdskepp, gruvor, Sky City och härskarrasen Skarrjs moderskepp. Det kommer att finnas runt 30 hemska varelser allt som allt, och en mängd olika vapen (däribland något så ovanligt som kastknivar och ett gevär som används i gruvor istället för de vanliga raketgevären) som man kan skjuta hål på monstren med. 3D-motorn är den riktiga stjärnan, den fixar både färgat ljus och stämningsskapande dimma. Monstren? Inte ens de i *Quake 2* har sådan skinntextur som de här.





WARGAMES

Utgivare: MGM **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Interactive Studios
Sammanfattning: Det kan verka som en märklig idé att basera ett realtidskrigsspel på filmen från 1983 med den då unge Matthew Broderick, särskilt som spelet utspelas ett 20-tal år efter filmen. Något som talar för det här spelet är att man har originalets manusförfattare och en 3D-motor som klarar av att skapa bättre landskap än de i *Command & Conquer*.



WAR OF THE WORLDS

Utgivare: GTi **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Rage Software
Sammanfattning: Jeff Wayne återvänder för att skapa soundtracket till spelversionen av HG Wells mästerliga sci fi-roman. En annan god nyhet är att det är Rage som har hand om designen och kodandet . Till och med i det här tidiga skedet ser 1900-tals-landskapen suveräna ut, och marsianernas utrustning ser ut att vara hämtade från omslaget till Waynes musikal från 1978.



WETRIX

Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Zed Two
Sammanfattning: *Wetrix* är i samma enkla och beroendeframkallande ådra som *Tetris*, och även här handlar det om olika former som trillar ner ovanifrån. På det isometriska spelfältet msåte vatten samlas i pooler, för att sedan dunstas bort för att undvika översvämningar. Om du tycker att det låter bra ska du bara vänta tills jordbävningarna börjar och regnbågen kommer.



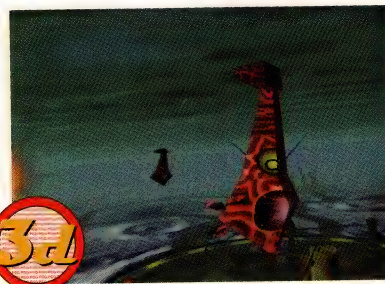
WIZARDRY VIII

Utgivare: Virgin **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Sirtech
Sammanfattning: Sirtechs seriösa RPG-spel har ett familjeträd som är nästan lila stort som *Ultima*-serien, och de har inte förändrats särskilt mycket. I nästa del finns det figurer att kontrollera och 3D-labyrinter att utforska. Man har även tagit fram en realtidsgrafikmotor, och överlägsen AI, samt ett fasbaserat stridssystem.



X-COM INTERCEPTOR

Utgivare: MicroProse **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Oklart
Sammanfattning: Tiderna förändras, och t o m *X-COM*-serien skrotar nu den traditionella krigsgenren till förmån för rymdstrider i 3D. Teamhantering och teknologiforskning ingår precis som förut, men själva konflikterna påminner mer om *X-Wing vs TIE Fighter* än om brädspel. Den här förändringen inträffar samtidigt som *X-COM*:s skapare Mythos lämnar MicroProse...



XENOCRACY

Utgivare: Grolier **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: *Terracide* och *Team Apache*-skaparna Simis
Sammanfattning: Efter att ha mekat med sci fi i *Terracide*, återvänder 3D-specialisterna Simis till rymden i den här grafiska, intensiva striden mellan en interplanetär, fredsbevarande styrka och flottor från jorden, Mars och Venus. Resurshantering och skjutande i en salig blandning, och här kan man t o m skräddarsy sin HUD.

Svaren: 1) Zork (Activision äger rättigheterna nu) 2) Toonstruck (9,3 miljoner dollar, säger ryktet) 3) 14 tum (35,56 cm) 4) Quake 5) 16 december 6) Herr Mario 7) Lara Croft 8) Space Wars (Computer Space). Fast en del vill ha det till att Pong var först. 9) Iron Maiden 10) Sega 11) Space Bunnies Must Die 12) Steve Jackson - han har startat ett företag med båda...



Act

THE X FILES

Utgivare: Fox **Kommer:** Tredje kvartalet
Utvecklare: Fox
Sammanfattning: Det här actionspelet har förutsättning att bli stort, då alla kända ansikten från Arkiv X finns med. Skaparen Chris Carter finns med på ett hörn, och något kallat Virtual Cinema-teknologin gör tydligen allt interaktivt trots användandet av FMV. Handlingen hålls fortfarande hemlig...



Sim

XLR8

Utgivare: Europress **Kommer:** Andra kvartalet
Utvecklare: Speedworks
Sammanfattning: Här finns inslag från *Wipeout* och Probes N64-titel *Extreme-G,* med futuristiska Manga-liknande bågar och berg-och-dalbaneinspirerade banor. Det behövs ett 3D-kort för att njuta av spelet (bara 3Dfx verkar det som just nu), där t o m introsekvensen är i realtid. Precis som i *Wipeout* används ett technosoundtrack, och utmärkta Fluke ryktas bidra med en visa eller två.



Act

ZOIKS

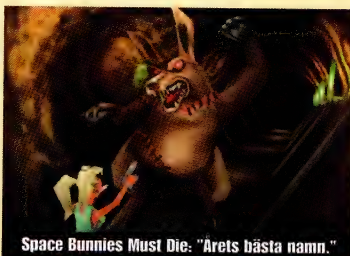
Utgivare: Ocean **Kommer:** Första kvartalet
Utvecklare: Tribe
Sammanfattning: Oceans hopkok av Hanna Barbera-figurer ser kul ut, och man drar sig gärna till minne en tid när Shaggy var en tecknad figur istället för en halvtaskig rappare. Det är fortfarande oklart hur animationerna kommer att användas, men vi får väl hoppas att utvecklarna vet vad de gör.

* Andra Nyheter *

Interactive Magic täcker in femton väldigt olika konflikter, från Mellanöstern och Korea till Kuba, i sitt krigsspel **Semper Fi**... Det är möjligt att Sensible släpper **Sex, Drugs and Rock 'n' Roll**, den hybrid av strategi/action/äventyr som har en väldans massa år på nacken, senare i år... Adventuresoft kommer med nästa del i sitt väldigt engelska äventyr **Simon The Sorcerer III... Skull Monkeys**, det andra spelet från de gamla Shiny-grabbarna på The Neverhood, använder Claymation-tekniker. Låt oss hoppas att det är bättre än deras första försök... Power & Magic har tydligen varit i Åre, för nu kommer de med sitt spel **Snow Racer**... 16 länkade scenarion och ett multiplayer-alternativ för sex spelare är bara några av de exklusiva men livsnödvändiga tekniska detaljer vi kan erbjuda er om Mindscapes **Soldiers of War**... Fotbollsspelet Soccer Nation hoppas bli något alldeles extra, eftersom det finns managementinslag och två miljoner spelare att välja bland. Två miljoner spelare. Två miljoner. Två. Miljoner... Pulse Entertainment som gav oss *Bad Mojo*, har hittat på årets bästa namn i och med **Space Bunnies Must Die**, realtidsaction som kan liknas vid *Tomb Raider* med sinne för humor. Vi kan knappt bärga oss... Tungt beväpnade flygande cyklar och arenor fyllda med fällor ingår i Nemicrons snabba **Speed Tribes**... Empire har en nätversion av sitt sci fi/strategispel **Stars!**... Sculptured Software har skulpterat fram sci fi-spelet **Stratosphere**... Mindscapes precisa flygsimulator **Su-27 V2** har väldigt snygg grafik... Elites tredje racingspel, **Super Touring Games**, har en dragning åt simulationshållet... Gissa tre gånger vad Digital Image Designs spel **Tank** kommer att handla om... Australiensiska Clockworks Entertainment ger sig in i det minfält som sci fi/strategigenren utgör med **Terror Firma**... Accolade uppdaterar sin serie med **Test Drive 5**... Smartdog försöker kämpa ner Blue Bytes tennis sim med motion capture-karaktärer och Spice Girls-kopior (vi lovar!) i **Tennis Arena**... Bullfrogs nästa spel i *Theme*-serien stoltserar med namnet **Theme Resort**... Cryo tycker sig ha sett en lucka i marknaden för intergalaktiska gudsspel och fyller den genast med **The Third Millennium**... Ubi Soft satsar på plattformsspel med **Tonic Trouble**... Du har bara 72 timmar på dig att rädda civilisationen i Twilights väldigt originella **TQ**... Dinosaurierna väcks till liv igen i ett strategispel i realtid, **Trespasser** från Dreamworks Interactive... Origins fantasygeni Richard Garriot kopplar ner sig och hoppas släppa **Ultima IX**... Kalistos uppföljare **Ultimate Race 2** bör komma ut mot slutet av '98... Ocean försöker ta kontrol över *Command & Conquer*-genren med **War Inc**, en märklig blandning av sci fi-strategi och börsaffärer... **Western Front** heter Talentsofts efterlängtade uppföljare till *Eastern Front*... General Simulations döljer ett WWII-scenario bakom 20 plan i **Wings Of Destiny**, som går att spela i nätverk... Core Design använder **Tomb Raider**-motorn igen, för ett spel utan Lara Croft... Sedan dumpar man motorn igen för att istället göra ett *Dungeon Keeper*-liknande seriespel med "en herde och olika djur."... **Revolutions** nästa äventyrsspel, med full 3D-grafik, hinner kanske ut lagom till jul... **Bitmap Brothers** satsar på välkända teman - en uppdaterad expansion av *Speedball*-temat är en ganska trolig utveckling... **Ritual** ska nu börja skapa en egen 3D-motor som ska användas i ett *Quake*-liknande shoot-'em-up... Till sist satsar grabbarna på **Gremlin** på att få fram det snabbaste bilspelet någonsin...



Skull Monkeys: "Använder Claymation."



Space Bunnies Must Die: "Årets bästa namn."



Wings of Destiny: "Tjugo plan ingår."

PC Gamers officiella Topplista

Listan visar de mest sålda PC- & TV-spelen i Sverige under JANUARI månad. Som ni ser så ligger fortfarande actionhjältinnan Lara Croft högt på listorna med sitt spel *Tomb Raider 2*, strax efter nykomlingen *Wing Commander Prophecy*. Den här månaden är det premiär för listan som kommer från Mega Skivakademin i Stockholm och som därmed är officiell leverantör av PC Gamers Topplista.



SVENSKA PC GAMER

	Titel	Format/utgivare /distributör
1	WING COMMANDER: PROPHECY	PC CD/EA
2	TOMB RAIDER 2	PSX/WENDROS
3	QUAKE 2	PC CD/WENDROS
4	RIVEN	PC CD/IQ MEDIA
5	FINAL FANTASY VII	PSX/EGMONT
6	X-WING BALANCE OF POWER	PC CD/EGMONT
7	GOLDEN EYE 007	N64/BERGSALA
8	TOMB RAIDER 2	PC CD/EA
9	NHL 98	PSX/EA
10	LYLAT WARS	N64/BERGSALA

TOPP 10 PC-CD

1	WING COMMANDER: PROPHECY	PC CD/EA
2	QUAKE 2	PC CD/WENDROS
3	RIVEN	PC CD/IQ MEDIA
4	X-WING BALANCE OF POWER	PC CD/EGMONT
5	TOMB RAIDER 2	PC CD/WENDROS
6	CARMAGEDDON	PC CD/FUNSOFT
7	WORMS 2	PC CD/WENDROS
8	NHL 98	PC CD/EA
9	MYTH THE FALLEN LORDS	PC CD/WENDROS
10	ULTIMA ONLINE	PC CD/EA

TOPP 10 KONSOL

1	TOMB RAIDER 2	PSX/WENDROS
2	FINAL FANTASY VII	PSX/EGMONT
3	GOLDEN EYE 007	N64/BERGSALA
4	NHL 98	PSX/EA
5	LYLAT WARS	N64/BERGSALA
6	CRASH BANDICOOT 2	PSX/EGMONT
7	DIDDY KONG RACING	N64/BERGSALA
8	FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	N64/EA
9	TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP	PSX/BONNIER
10	NIGHTMARE CREATURES	PSX/EGMONT

Recensioner

Ultima är bäst

FÖRMODLIGEN HAR du just nu fullt upp med att insupa vårt scoop på 1998 års alla intressanta spel, men ta en liten paus och läs de spännande och ovärderliga recensionerna i det här numret innan du köper ett enda nytt spel under 1998. Ett rollspel som vi vet att många har väntat på är Origins *Ultima Online*, dvs Ultimas underbara, fantastiska värld i full frihet på Internet. *Ultima* är långt ifrån det enda rollspelet som kommer att släppas i vår men definitivt ett av de hetaste. Origin hade visserligen lite problem med överbefolkade servrar under betaperioden men på det hela taget fungerar *Ultima Online* bra. Faktum är att spelet är så bra att vi inte kan göra annat än att tilldela det utmärkelsen Månadens Spel i februari. *Ultima Online* är helt enkelt den naturliga utvecklingen av *Ultimas* värld. En annan intressant vidareutveckling är ju förstås också Activisions *Heavy Gear* som visade sig vara en värdig uppföljare till *Mechwarrior 2*. Den här gången är det lite mindre plåtgubbar som gäller och dessutom med ett bra och enkelt dra-och-släpp-gränssnitt. Schysst. *Wing Commander Prophecy* är återigen en fortsättning på tidigare äventyr i den omtalade serien, hatad av vissa och älskad av andra. Den här gången har Origin dock skurit ner på de omdiskuterade filmsnuttarna och koncentrerat sig mer på själva spelet och det är tur för dem. Ointeraktiva filmer gillar vi inte. För alla *Wing Commander*-fans har vi dessutom en tävling i det här numret där du kan vinna snygga *Wing Commander*-prylar: t ex posters, spel, musmattor och massor av andra suveräna gamer-grejer.

I Finland är de bra på många saker. Nu börjar det även dyka upp dataspel från vårt broderland i öster. Housemarque Games har gjort *The Reap*, som vi recenserar på sidan 80. Jane's simulatorer håller hög klass och det gör också *Longbow 2*, fylld av detaljrikedom och action. Läs på sidan 82. Tja, det är ungefär vad vi har att bjussa på den här månaden - håll till godo.

ANDERS BJÖRLIN



RECENSIONER DENNA MÅNAD

Så funkar betygssystemet

Som vanligt plöjer vi igenom den senaste tidens spel med outröttlig frenesi och låter inget skymma sikten när vi betygsätter de spel vi lyckas rota fram. Här nedan ser du de kriterier vi använder för att rättvist och hårt bedöma spelen.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett mycket bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

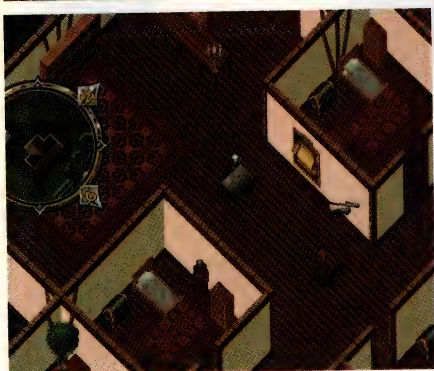
30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet och alla andra med för den delen.

Ultima Online

MÅNADENS SPEL
SVENSKA PC GAMER
Februari 1998

Detta är vad bevakningskameran såg: spelare står och pratar medan en man rånas mitt på blanka förmiddagen.



Sagolandet Ultima har öppnat gränserna. Vi förklarar varför det är värt att emigrera dit.

DET INTE UTAN ATT MAN funderar över vilka konversationer som utspelas mellan *Ultimas* icke spelarkontrollerade karaktärer i Britannias fiskbutiker nu för tiden:

"Förbannade spelarkaraktärer"

"Jäpp"

"De kommer hit med sitt utländska sätt, flyttar in i våra städer, tar våra jobb..."

"Skicka hem dem igen, det är vad jag har att säga"

"...Var ett sånt fint kvarter det här tidigare. Det var aldrig sånt bråk på gatorna."

"...Och så fort de kommer hit vill de bli medborgare allihopa och så köper de närbutiker, har du märkt det?"

Det är ingen tvekan om saken. Britannia är ett land i förändring. En gång i tiden var det bara du och några tusen icke spelarkontrollerade karaktärer; hoppa in idag och du kommer att upptäcka att det är du och tusen likasinnade *Ultima*-entusiaster, alla spelar i samma magiska kungadöme. Och vilket magiskt kungadöme det är: genom att skapa en löpande RPG-miljö har Britannia blivit levande på ett sätt som spelare bara kunde drömma om tidigare. Kostnaden och tillgängligheten på utrustning varierar från timme till timme tack vara den konstanta strömmen av spelare som köper och säljer utrustning. Nya butiker och gillen poppar upp utanför städerna allt eftersom spelare investerar sitt guld i tomtmark. Hela raser kommer och går i och med att den lokala faunan återuppstår bara för att jagas till utrotning igen. Och det är ingen idé att du ens funderar på att låta dina ägodelar ligga utspridda för att plockas upp senare.

Du får en försmak av vad som komma skall när du loggar på för första gången och något som kallas Autopatch omedelbart börjar ladda ner alla de senaste patcharna. Detta är ett spel som automatiskt uppdaterar sig själv till den senaste versionen. Det är inte bara buggfixar vi snackar om här heller: *Ultima Online* utvecklas konstant och de senaste patcharna kan innehålla radikala nya regler och funktioner. Medan denna recension skrevs släpptes en ny patch som introducerade

Läs detta innan du köper spelet

För närvarande finns alla *Ultima*-servrar i USA. Detta innebär att det fungerar utmärkt på morgonen, men hopplöst långsamt på kvällen - när de flesta av oss vill spela. Electronic Arts har sagt att de kanske kommer att sätta upp en europeisk server om det finns efterfrågan.

Minimuminstallationen är på 261 MB, men du kommer definitivt att vilja ha den fulla installationen på 550 MB. Och efter 30 dagars testperiod måste du betala ca 50 spänn i månaden för att fortsätta spela.





(Ovan) *Ultima Onlines* underbart detaljerade fullskärmar kräver många pop-up-menyer som dessa för att få plats med all statistik, alla skills etc. (Höger) En smal dörr leder till komiska ögonblick. (Höger-nedan) För att spara bandbredd är Ultimas karaktärer bara två tum höga.

Uppkopplat



nya straff för det avskyvärda brottet PKing - *Ultima*-språk för player killing - och skapade samtidigt två nya riddarordnar på köpet.

När du väl är uppdaterad med de rätta patcharna är det dags att skapa din första karaktär. Även här når Origin upp till nya höjder. Vill du ha karaktärsklasser? Det finns här. Du vill ha ett skägg? Tala bara om vilken färg du vill ha på det. Ännu bättre är att man har använt sig av skill-systemet från det suveräna *Ultima Underworld II.* Det finns nästan 50 skills, från Anatomy till Wrestling och de tillför alla mer djup och valfrihet till spelet. Om du har skillpoints som Blacksmith kan du reparera din rustning och vapen och med lite övning t o m göra dina egna. Med skills som Peacemaking och Provocation kan du stoppa strider och starta dem, medan en obetydlig kunskap som Fishing ger dig möjlighet till mat och inkomst.

Nybörjarkaraktärer materialiseras i den stad i Britannia som man själv väljer, med hundra guldbitar i ryggsäcken, en uppsättning kläder och ett värdelöst "övnings"-vapen. Jag drogs direkt till staden Britannia - huvudstaden.

Precis som i tidigare *Ultima*-spel är städerna ställen där du köper och säljer utrustning och möter människor. Det som är annorlunda nu är att många av människorna du möter nu är riktiga. Så riktiga som de blir i rollspel i alla fall. Spelare är lätta att urskilja från icke spelarkontrollerade karaktärer genom att de riktiga spelarna pratar med varandra utan någon som helst hänsyn till atmosfär eller miljö - vilket, och det måste sägas, tar en del från den magiska upplevelsen i *Ultima.*

När jag väl hade lärt mig att konversationer sällan utvecklas till mer än "Hej, hur mår du?" och "Ok, och du då?", så slutade jag försöka och gav mig på att köpa lite hygglig utrustning istället. Det finns mycket att köpa - och din grundplåt på hundra guldbitar räcker knappt till någonting. Detta är ett av skälen till varför det är klokt att investera i en skill som kan ge dig lite kontanter: du kommer alltid att behöva färska reagenter för att kasta spells, eller bättre vapen och rustning allt eftersom din stridsskicklighet ökar. Efter att jag spenderat mitt guld på läderrustning gav jag mig ut i vildmarken. Getting Started-guiden gav mig rådet att öva upp min stridsskicklighet genom att döda ett litet djur, som jag kunde flå för att kunna sälja pälsen och därmed tjäna lite pengar. Inom några minuter hade jag blivit slaktad av en mycket liten hjort.

> *"Inom några minuter hade jag blivit slaktad av en mycket liten hjort."*

Plötslig, vanhedrande död är ett bättre sätt att avsluta den här recensionen på än du kanske anar. Nybörjarkaraktärer är extremt ynkliga och underutrustade och ingen annan är det. Om det inte är ett litet, ulligt djur eller ett stort fjälligt monster som tar ditt liv så är det en annan spelare. Ärligt talat så går du ganska säker från Pking, men det är egentligen inte själva döden i sig som är problemet. Det är enkelt att återuppstå. Problemet är att medan du skaffar dig ett liv, så att säga, så är personen som dödade dig - eller någon förbipasserande - i full fârd med att stjäla varenda guldbit och ägodel från din försvarslösa kropp. Svårt att komma någon vart efter det.

Kom inte och säg att vi inte varnade er: *Ultima Online* är mycket, mycket tufft mot nybörjare. Att utveckla en riktig äventyrare är en tidskrävande och ofta frustrerande erfarenhet. Därför är det tur att detta är ett så trollbindande, beroendeframkallande RPG och en riktig milstolpe i spelhistorien.

NATHAN JONES

Distributör	EA Nordic
Utgivare	Electronic Arts
Utvecklare	Origin
Pris	Ca. 450:-
Systemkrav	P133, 16 Mb RAM, Win95, 4xCD

Graficaccelerator	D3D
Ljudstöd	Alla 16-bits kort
MultiPlay	Ja
Web Adress	http://www.owo.com
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Ett under i ständig förändring. Bli inte för fäst vid dina tolv första karaktärer.

90%

Abe's Oddysee

Ett Märkligt Spel? Exakt hur mycket skiljer sig *Abe's Oddysee* från alla andra "tokiga" plattforms-spel?



Man behöver aldrig undra vad man ska göra, eftersom det skrivs i neon.

Konservativt

"PÅHITTIGT! NYSKAPANDE! En ny regelbok full av fotnoter!" En hel nation kräver nya, fräscha spelupplevelser så fort ett nytt spel släpps, helst ska en mängd revolutionerande idéer ackompanjera varje tekniskt framsteg. Av någon märkligt anledning blir det inte alltid så.

Hur spännande det än är att "flytta fram gränserna", kommer man inte ifrån det faktum att många bara vill få sig lite gammaldags underhållning till livs. Ha lite kul, helt enkelt. *Abe's Oddysee* ställer sig bakom det, och i ett försök att hålla allt så enkelt som möjligt satsar man på gammal hederlig 2D-action...och man lyckas nästan.

> *"Man har tagit det säkra före det osäkra."*

Abe's Oddysee är ett plattformsspel (och trots detta var hypen enorm när det släpptes på PlayStation). Som vi alla vet är plattformsspel den grund som alla moderna spel vilar på (*Jet Set Willy* är ju trots allt avsevärt mycket äldre än *Doom*). *Abe's Oddysee* anstränger sig inte direkt för att ändra på de beprövade plattformsinslagen - springandet, hoppandet o s v - utan skapar sin egen identitet just genom att satsa på det enkla.



Grodan Kermits ungkarlslya.

Förutom att springa och hoppa kan Abe smyga, vissla, ta över andra figurers kroppar och "skoja" genom att släppa sig: det här underlättas av en bra handling och suveräna animeringar. När en som jobbar på köttfabrik upptäcker en ganska snaskig historia som går ut på att hans anförvanter ska malas ner och förpackas i burkar, förvandlas du från fabriksarbetare till frihetskämpe.

Som tur är passar det imponerande FMV-introt bra ihop med själva spelet, och handlingen och berättandet försvinner inte så fort man börjar spela själva spelet. Det finns också inslag som andra plattformsspel helt förbiser - t ex är det viktigt att göra de andra arbetarna uppmärksamma på vad som händer och att samla ihop en upprorisk armé. Det är viktigare att använda list än att skjuta mycket, eller att hoppa helt rätt.

Även om *Abe's Oddysee* är snyggt och välgjort, får man ändå en känsla av att man har tagit det säkra före det osäkra. I grund och botten är det här ett plattformsspel med snygga animeringar, en samling lagom underfundiga problem. Det är allt. Under ytan är *Abe's Oddysee* det mest otillfredsställande något spel kan vara: helt ordinärt. Därför kan vi inte frambringa någon annan reaktion än att rycka på axlarna och möjligtvis säga "hmmm." Det är synd.



Han till vänster är elak. Du är skjuten.

JES BICKHAM

Distributör	Egmont Games
Utgivare	GT
Utvecklare	Oddworld
Pris	Ca. 400:-
Systemkrav	P100, 16 Mb RAM, Win95
Graficaccelerator	Nej
Ljudstöd	Alla vanliga kort
MultiPlay	Nej
Web Adress	http://www.gtinteractive.com
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Snyggt och livfullt plattformsspel, men 2D-genren känns lite sliten.

72%

ALLA PRISER ÄR INKL. MOMS!

SOFTWARE EXPRESS AB

BUTIKEN MED PRISPRESS!

SPEL

3D ULTRA MINIGOLF	189,00
7TH LEGION	399,00
ACES: X-FIGHTERS	399,00
ACHTUNG:SPITFIRE!	499,00
AGE OF EMPIRES	499,00
AGENT ARMSTRONG	389,00
AIR WARRIOR 2	299,00
ALIEN TRILOGY	199,00
ANVIL OF DAWN	389,00
APACHE LONGBOW	199,00
ARC OF TIME	379,00
ARDENNES OFFENSIVE	349,00
ARMORED FIST 2.0	369,00
ATLANTIS (SVE)	399,00
ATOMIC BOMBERMAN	349,00
BACKPACKER 2	389,00
BACKPACKER	149,00
BALDUR'S GATE	499,00
BALLS OF STEEL	449,00
BATTLEGROUND:ANTIETAM	339,00
BATTLEGROUND:BULGE	369,00
BATTLEGROUND:BULL RUN	379,00
BATTLEGROUND:GETTYSBURG	339,00
BATTLEGROUND:MIDDLE EAST	449,00
BATTLEGROUND:NAPOLEON IN RUSSIA	379,00
BATTLEGROUND:PRELUDE TO WATERLOO	399,00
BATTLEGROUND:SHILOH	339,00
BATTLEGROUND:WATERLOO	339,00
BATTLESHIP	379,00
BATTLESPIRE-THE ELDER SCROLLS 3	489,00
BETRAYAL IN ANTARA	379,00
BIRTHRIGHT	389,00
BLACKOUT	399,00
BLADE RUNNER	379,00
BLOOD	429,00
BRIDGE DELUXE 2 OMAR SHARIF	379,00
BROKEN SWORD 2	399,00
CAESAR 2	129,00
CAPITALISM PLUS	379,00
CARMAGEDDON	299,00
CHAMPIONSHIP MAN. 2:97/98	289,00
CHESS WARS	489,00
CHESSMASTER 5500	479,00
CIVIL WAR GENERAL: 2: GRANT, LEE, ...	449,00
CIVILIZATION 2	249,00
CLOSE COMBAT 2:A BRIDGE TO FAR	499,00
COMANCHE 3.0	339,00
COMMAND & CONQUER:RED ALERT	349,00
COMMAND & CONQUER WIN95	359,00
CONSTRUCTOR	339,00
CREATURES	149,00
CRUSADER NO REGRET	289,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
DAGGERFALL:ELDER SCROLLS	399,00
DARK FORCES	169,00
DARK REIGN:THE FUTURE OF WAR	399,00
DAYTONA	299,00
DEADLOCK 2-SHRINE WARS	389,00
DEADLY GAMES	199,00
DEATH RALLY	119,00
DEATHTRAP DUNGEON	429,00
DIABLO	349,00
DIE BY THE SWORD	499,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DISCWORLD 2	249,00
DOOM 2	149,00
DRAGON DICE	389,00
DRAGON HEART	329,00
DREAMS	379,00
DUKE NUKEM 3D	149,00
DUNGEON KEEPER	349,00
EARTH 2140	469,00
EARTHSEIGE 3:FUTURE WARS	449,00
EAST FRONT	499,00
ECSTATICA 2	389,00
EF2000 DOS	199,00
EF2000 EVOLUTION	399,00
EF2000 WIN95(SUPER EF2000)	399,00
EMPEROR OF FADING SUN	379,00
EMPIRE 2	199,00
EXCALIBUR 2555 AD	379,00
EXTREME ASSAULT	379,00
F-16 FIGHTING FALCON	299,00
F-22 AIR DOMINAINCE FIGHTER	329,00
F-22 LIGHTNING 2	99,00
F-22 RAPTOR (INT.MAGIC)	379,00
F/A 18 HORNET 3.0	429,00
F/A-18: KOREA	549,00
FABLE	379,00
FADE TO BLACK	99,00
FALCON 4.0	599,00
FALLOUT	449,00
FIELDS OF GLORY	129,00
FIFA 98 ROAD TO THE WORLD CUP	349,00
FIFA SOCCER MANAGER	369,00
FIGHTERS ANTHOLOGY	399,00
FINAL DOOM END OF STORY	119,00
FLIGHT SIMULATOR 98	549,00

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 289:-

Bli manager för något av Englands, Scotlands, Frankrikes, Tysklands, Italiens, Spaniens, Hollands, portugals eller Belgiums lag. 9 ligor i ett och samma spel!! 97/98 års uppdateringar på övergångar och uppställningar. klarar du att bli en internationell manager?

NHL 98 299:-

Nu är den här, nya versionen av EA:s NHL hockey. Nya funktioner för 98:an är lagturneringar med 16 interntionella lag, Arne Hegerfors introducerar matcherna, expert kommentatorer från NHL, coachningläge under spelets gång, målvaktskontroll med "Motion Capture-tekniken". 3dfx stöd!

QUAKE 2 399:-

Quake 2 är reena drömmen eller (mardrömmen). Strålande grafik både på de olika miljöerna och på odjuren. En helt ny spelmotor. Monstren rör sig otroligt smidigt och realistikt (vissa av dem kan ducka för Pansarskott). Massor med nya coola vapen och en mycket bra A.I för singelspel. Stöd för multispel upp till 32 st.

FIFA 98 ROAD TO THE WORLD CUP 349:-

Välj ett av 170 lag och kvalificera ditt lag till VM 98. Med över 6700 spelare och deras olika värden. Rörelser i animationerna är helt korrekta och renderingen av spelarna är exakt, villket ger en mycket bra spel känsla. 16 olika arenor . 3dfx stöd!!

SVEA RIKE 489:-

Svea Rike är ett mycket bra och genomtänkt strategispel som starkt kandiderar till årets spel 1997. Se dina län växa och utvecklas i takt med dina investeringar. Upplev och påverka dramatiska händelser i historien. Spela taktiskt, djärvt, och slugt och du blir Sveriges nästa kung.

FLIGHT UNLIMITED 2	449,00
FLYING CORPS	199,00
FLYING NIGHTMARES 2	449,00
FORMULA 1	439,00
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	249,00
FREE ENTERPRISE	595,00
FULL THROTTLE	169,00
GABRIEL KNIGHT 2:BEAST W.	249,00
GABRIEL KNIGHT 3	399,00
GALAPAGOS	399,00
GETTYSBURG (SID MEIER)	399,00
GEX	369,00
GRAND PRIX MANAGER 2	349,00
GRAND THEFT AUTO	399,00
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	449,00
HALF-LIFE	449,00
HARVEST OF SOUL-SHIVERS 2	399,00
HEAVY GEAR	399,00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	349,00
HEXEN 2	389,00
HEXEN	149,00
HISTORY OF THE WORLD	399,00
HOLIDAY ISLAND	379,00
HOLMES 2:CASE OF THE ROSE TATOO	99,00
IGNITION	299,00
IMPERIALISM	349,00
IMPERIUM GALACTICA	389,00
INCUBATION	319,00
INDEPENDENCE DAY THE GAME	399,00
JEDI KNIGHT:DARK FORCES 2	379,00
JOINT STRIKE FIGHTER	399,00
KINGS QUEST 8:MASK OF ETERNITY	449,00
KKND XTREME	289,00
KKND-KRUSH, KILL N DESTROY	279,00
LANDS OF LORE	169,00
LANDS OF LORE 2	379,00
LAST EXPRESS	495,00
LAST RITES DAWN OF DARKNESS	199,00
LEDWARS	449,00
LEGACY OF KAIN, BLOOD OMEN	389,00
LEGO ISLAND	499,00
LEISURE SUIT LARRY 7	399,00
LIGHT & DARKNESS	499,00
LINKS LS 1998 EDITION	499,00
LITTLE BIG ADVENTURE 2	349,00
LOMAX	389,00
LONGBOW 2	399,00
LORDS OF MAGIC	449,00
LORDS OF THE REALM 2	399,00
LOST ADVENTURES	349,00
LOST VIKINGS 2-NORSE BY N. WEST	339,00
M.A.X. MECHANIZED ASSAULT & EXPL.	329,00
M1A2 ABRAMS	279,00
MADDEN NFL 97	359,00
MADDEN NFL 98	389,00
MAGESLAYER	499,00
MAGIC THE GATHERING(MICROPROSE)	199,00
MAN OF WAR	449,00
MASS DESTRUCTION	349,00
MASTER OF ORION 2:ANTARES	339,00
MDK	359,00
MECHWARRIOR 2 DOS	299,00
MECHWARRIOR 2 WIN 95	299,00
MECHWARRIOR 2:MERCENARIES	369,00
MECHWARRIOR 3	449,00
MEGASLAYER	449,00
MEN IN BLACK	479,00
MIGHT AND MAGIC VI: T.M.O.H.	499,00
MONKEY ISLAND 3	379,00
MONOPOLY	379,00
MORTAL KOMBAT 3	149,00
MOTO RACER	359,00
MUMMY TOMB OF THE PHARAOH	379,00
MUTANT PENGUINS	399,00
MUZZLE VELOCITY-IT'S WAR	449,00
MYST	249,00
MYST 2-RIVEN	449,00
MYTH THE FALLEN LORDS	389,00
NBA LIVE 98	349,00
NECRODOME	169,00
NEED FOR SPEED 2	299,00
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	399,00
NET WAR	479,00
NETSTORM	379,00
NEVERHOOD	489,00
NHL 98	299,00
NUCLEAR STRIKE	359,00
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	469,00
OTHELLO	379,00
OUTLAWS WIN95	289,00
OUTPOST 2:DIVIDED DESTINY	399,00
OVER THE REICH	389,00
OVERLORD	129,00
PACIFIC GENERAL	349,00
PACIFIC THEATRE OF OPERATION 2	399,00
PANDEMONIUM 2	449,00
PANDEMONIUM	339,00
PANDORA DIRECTIVE	249,00
PANTHERS IN THE SHADOW/PC3	499,00
PANZER GENERAL	159,00

PRIS PRESS TILL MAX!

LONGBOW 2 399:-

Longbow 2 är verkligen en realistisk helikopter simulator. Samtliga objekt har noggranna fysiska och prestandamässiga egenskaper och kampanjerna är baserade på verkliga händelser. Helt ny grafikmotor, nogrannt modelerad terräng. Upp till 8 spelare via LAN. Välj mellan 4 olika helikoptrar. 3dfx.

MONKEY ISLAND 3 379:-

Se hit alla äventyrspelare, här är spelet ni alla har väntat på: Monkey Island 3. Den har humor, humor och åter humor - förmodligen roligaste spelet hittils. Massvis av knepiga pussel att lösa, slåss med svärd, skjuta med gamla kannoner och en massa annat skoj. Förbluffande snygga animationer.

STARCRAFT 379:-

Tungt beväpnade och utrustade armeer från Galactic Rim hotar att invadera och förgöra styrkebalansen som råder mellan rikena i rymden. Du måste vara förstiktig när du allierar dig. 30 scenarier med multiplayer funktion via modem, nätverk eller Internet i detta 3D realtids strategispel. En värdig uppföljare till Warcraft 2.

TOMB RAIDER 2 399:-

Nu kommer Laura Croft ännu en gång i Tomb Raider 2. Nu med en ny och förbättrad spelmotor, bättre grafik och 3D stöd. Du möter en sexigare och tuffare Laura den här gången. Även ljudet har förbättrats. Det här är ett måste för alla som spelat Tomb Raider tidigare.

GRATIS KATALOG!

KOLLA IN VÅRAN HEMSIDA!

PANZER GENERAL 2	449,00
PAX IMPERIA 2:EMINENT DOMAIN	429,00
PERFECT GRAND PRIX TRACKPACK	249,00
PGA EURO TOUR	99,00
PGA TOUR GOLF 96 GOLD	249,00
PGA TOUR PRO	369,00
PHANTASMAGORIA 2	389,00
PIRATES GOLD	129,00
PIZZA TYCOON	295,00
POD (MMX)	339,00
POLICE QUEST 5:SWAT	139,00
POLICE QUEST 6:SWAT 2	449,00
POPULOUS-THE THIRD COMING	369,00
POSTAL	339,00
PREMIER MANAGER 97	299,00
PREY	449,00
PRO PINBALL:TIMESHOCK!	349,00
PRO POOL 3	399,00
QUAKE	149,00
QUAKE 2	399,00
QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE	499,00
RALLY 4	369,00
RALLY CHAMPIONSHIP	329,00
RALLY	269,00
RAMA	379,00
RAVENLOFT:IRON & BLOOD	449,00
REALMS OF THE HAUNTING	339,00
RED BARON 2	499,00
REDNECK RAMPAGE	389,00
REIGN OF TERROR	359,00
REQUIEM	349,00
RESIDENT EVIL	349,00
RETRIBUTION	69,00
RETURN FIRE 2	479,00
RIPPER	369,00
RISK	379,00
ROAD RASH	99,00
ROLAND GARROS TENNIS 1997	389,00
SABRE ACE:CONFLICT OVER KOREA	449,00
SAFECRACKER	289,00
SAM&MAX HIT THE ROAD	149,00
SCREAMER 2	349,00
SCREAMER RALLY	289,00
SETTLERS 2 GOLD ED.	449,00
SETTLERS 2	349,00
SEVEN KINGDOMS	499,00
SHADOW WARRIOR	449,00
SHADOWS OF THE EMPIRE	389,00
SHELLSHOCK	149,00
SHIVERS	119,00
SIERRA GOLF	349,00
SIERRA PRO PILOT	449,00
SILENT HUNTER	199,00
SIM CITY 3000	499,00
SIM COPTER	369,00
SKYNET	299,00
SOFIES VÄRLD	489,00
SOLDIERS AT WAR	479,00
SONIC 3D	379,00
SPACE HULK VOTBA	99,00
SPACE QUEST 6	119,00
SPECIAL OPS	399,00
SPEED BOAT	279,00
SPEEDSTER	389,00
SPQR	399,00
SPYCRAFT	329,00
STAR TREK:25 TH ANNIV.	159,00
STAR TREK:BORG	329,00
STAR TREK:STARFLEET ACADEMY	389,00
STAR TREK:THE NEXT GEN.-FINAL UNITY	129,00
STAR WARS SUPREMACY (REBELLION)	449,00
STARCRAFT	449,00
STARS	299,00
STEEL PANTHERS 1	159,00
STEEL PANTHERS 2	299,00
STEEL PANTHERS 3	449,00
SURF AND DESTROY	449,00
SVEA RIKE	489,00
SYNDICATE WARS	149,00
TAKE NO PRISONER	429,00
TEAZLE	339,00
TERRACIDE	399,00
TEST DRIVE 4	389,00
TEX MURPHY: OVERSEER	479,00
THE 3RD MILLENIUM	399,00
THE DIG	149,00
THE JOURNEYMAN PROJECT 3:L.O.T.	449,00
THEME HOSPITAL	369,00
THEME PARK	99,00
THIRD REICH	349,00
THIS MEANS WAR	129,00
THROPHY RIVERS	449,00
TIGER SHARK	399,00
TIGERS ON THE PROWL VER 2 PC3½	499,00
TILT PINBALL	129,00
TIME COMMANDO	99,00
TIMELAPSE	449,00
TOMB RAIDER 2	399,00
TOMB RAIDER	349,00
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	219,00

EAST FRONT 499:-

Släpp lös mäktiga Wehrmacht och kör en kil rakt i hjärtat på moder Ryssland, eller försvara moderlandet mot de tyska styrkorna. Du börjar som kompanichef och med lite tur kanske du stiger i graderna. Spelet är på plutons-nivå. En bra editor finns också, med en databas på 300 olika pluton typer. Modem stöd.

WORMS 2 369:-

Maskarna är tillbaka, nu dödligare än någonsin. Nya animationer, fler nya språk, en vapen editor och inte minst en banediter! Spela upp till 18 spelare vid en dator eller 6 st via LAN eller internet. Med hjälp av inställningar kan man få banorna att spelas med just de villkor du själv satt upp.

SHADOWS OF THE EMPIRE 389:-

Du är Dach Rendar och ditt uppdrag är att skydda Luke med alla tänkbara medel från den onde prins Xizor - mörka sidans nya förvärv. Du har 10 nivåer med flera uppdrag på varje. Med en bländande grafik som är bland det bästa. Det är en fröjd för ögat. Kräver att du har 3D-kort.

JEDI KNIGHT 379:-

I Jedi Knight tillåts alla Star Wars fans att äntligen pröva några av Jedi krigarens mystiska krafter. Välj den goda eller onda sidan. 21 mycket detaljerade och komplexa banor och en hel arsenal av olika vapen. Video sekvenser och specialskriven musik förhöjer spel känslan. Du kan spela upp till åtta spelare via nätverk.

F22 ADF 329:-

Här har vi förmodligen Årets bäst flygsimulator! Spelet kommer från skaparna som gjorde EF2000. Pc Gamer gav den betyget 95%. Skall man sammanfatta detta spel med ett enda ord måste det bli: ÖVERLÄGSEN! 3dfx-stöd samt LAN, modem och

TOONSTRUCK	149,00
TOP GUN:FIRE AT WILL	129,00
TORINS PASSAGE	119,00
TOTAL ANNIHILATION	379,00
TOWER OF DARKNESS	169,00
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	129,00
TRASH IT	399,00
TUROK	449,00
TWISTED METAL 2	479,00
UBIK	369,00
UFO-ENEMY UNKNOWN	129,00
ULTIMA 8	99,00
ULTIMA 9	499,00
ULTIMA ONLINE	599,00
ULTIMATE DOOM	149,00
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	149,00
UPRISING	359,00
URBAN DECAY	479,00
VIRTUA COP	399,00
VIRTUA FIGHTER 2	389,00
VIRUS	349,00
WAGES OF WAR	399,00
WAR GODS	429,00
WAR INC	489,00
WAR WIND 2: HUMAN ONSLAUGHT	449,00
WARBREEDS	449,00
WARCRAFT 1	139,00
WARCRAFT 2:TIDES OF DARKNESS DLX	349,00
WARCRAFT ADVENTURES:LORD OF THE CLANS	479,00
WARHAMMER 2-DARK OMEN	499,00
WARHAMMER EPIC 40K:FINAL REDEM.	499,00
WARLORDS 3:REIGN OF HEROES	389,00
WATERWORLD	449,00
WING COMMANDER PROHPECY	449,00
WORMS 2	369,00
WORMS UNITED	139,00
X-CAR EXPERIMENTAL RACING	419,00
X-COM 3:THE APOCALYPSE	379,00
X-WING VS TIE FIGHTER	289,00
YODA STORIES WIN95	199,00
Z	119,00
ZORK GRAND INQUISITOR	399,00

SPEL TILLÄGG

BLOOD PLASMA PAK	249,00
CARMAGEDDON SPLAT PACK	189,00
CIVILIZATION 2 TOOLKIT	169,00
CIVILIZATION 2:CONFLICTS IN CIV	149,00
C&C:RED ALERT - QUENCH	69,00
C&C:RED ALERT COUNTERSTRIKE	159,00
C&C:RED ALERT AFTERMATH	159,00
DIABLO: HELLFIRE	229,00
DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM PACK	249,00
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	149,00
DUNGEON KEEPER-THE DEEPER	139,00
EF2000:TACT-COM	179,00
FIFA SOCCER MANAGER DATA DISC	99,00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2:EXP. 1	199,00
LORDS OF THE REALM 2:SIEGE PACK	129,00
MAGIC THE GATHERING: SPELLS OF THE ANCIENTS	239,00
MOTO RACER TRACK PACK	249,00
PERFECT GRAND PRIX TILLÄGG GP2	149,00
PGA TOUR 96:NIPPENBURG	99,00
PGA TOUR 96:OXFORDSHIRE	99,00
PGA TOUR CLASSIC COURSES	179,00
QUAKE:MP1-SCOURGE OF ARMAGON	249,00
QUAKE:MP2-DISSOULUTION OF ETER.	249,00
QUAKE:TOOLKIT	169,00
SILENT HUNTER:PATROL MISSIONS 1	189,00
SILENT HUNTER:PATROL MISSIONS 2	229,00
STEEL PANTHERS 1 EXPANSION 1	199,00
STEEL PANTHERS 1 EXPANSION 2	199,00
STEEL PANTHERS 2 EXPANSION 1	219,00
WARCRAFT 2:BEYOND THE DARK PORT.	179,00
WARCRAFT 2:NEXT 70 LEVELS	199,00
X-WING VS TIE FIGHTER MISSION DISK	199,00

BARN

ANDRA KLASS	439,00
ASTERIX & OBELIX WIN 95 SVENSK	269,00
BARBIE FILMSTUDIO	329,00
BARBIE MODEATELJE	349,00
BARNEN HEDENHÖS	449,00
COLD SHADOW	349,00
CROC	399,00
DISNEY'S MAGISKA MÅLARLÅDA	349,00
FÖRSTA KLASS	439,00
HUGO PÅ NYA ÄVENTYR	339,00
HUGO VINTERSPELEN	289,00
HUGO VINTERSPEL FORTSÄTTER	339,00
HÄR KOMMER BRANDBILEN	495,00
HÄST & PONNY	439,00
LORANGA, MAZARIN & DARTANJANG	349,00
NALLE PUH & HONUNGSTRÄDET	349,00
ORDVERKSTAN 2	459,00

FÖRSÄLJNINGSINFORMATION: Vi reserverar oss för ev. tryckfel, prisändringar, slutförsäljning och ändrade släppningsdatum av produkter. Vid postorder tillkommer postens avgifter. Ej utlösta PF debiteras fraktkostnad, dock minst 150:-. Returer godkännes och behandlas endast efter erhållet returnummer. För kompatibilitet ansvaras ej.

Postorder: SOFTWARE EXPRESS AB, Box 6582, 113 83 STOCKHOLM

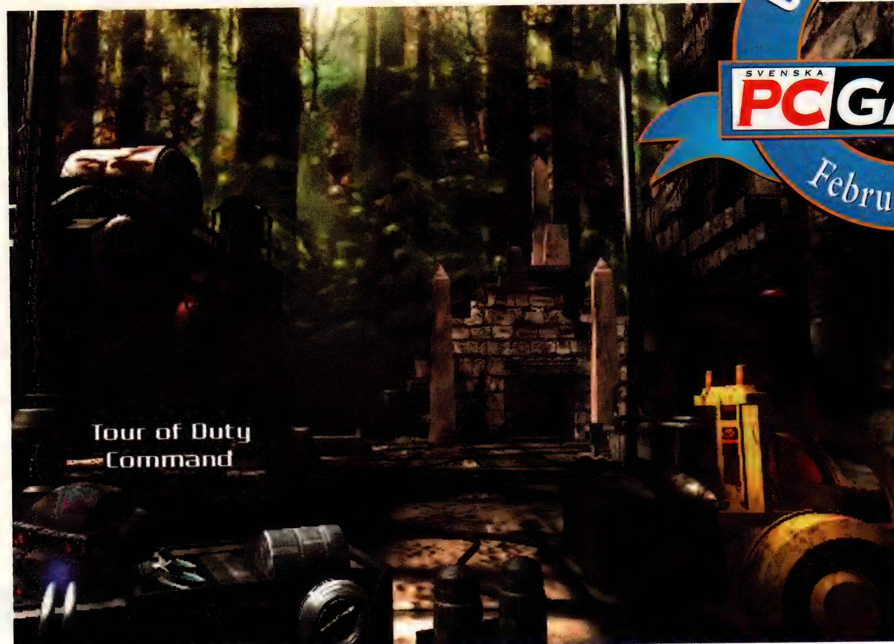
Södermalm: SOFTWARE EXPRESS AB, Wollmar Yxkullsgatan 9, T-Bana: Mariatorget

Vasastaden/Östermalm: SOFTWARE EXPRESS AB, Birger Jarlsgatan 112, T-Bana: Tekniska Högskolan

Tel: 08-673 60 03
Fax: 08-673 60 07

E-mail: express@canit.se
Hemsida: http://www.softwareexpress.se

Heavy Gear







Välsmort





Inga Mechs utan Gears - mindre, snabbare och minst lika dödliga.

Istället för stora robotar med omöjligt stora vapen, stöter du här på små, ganska snabba robotar med stora vapen. *MechWarriors* dagar är förbi, mina vänner. Här kommer *Heavy Gear.*

H*EAVY GEAR* ÄR ACTIVISIONS första räd in på marknaden för "stora robotar med ben" efter att man förlorade FASA Battletech-licensen. Om vi tittar lite i backspegeln ser vi att *MechWarrior 2* såg så bra ut att man kunde äta upp det, Mercenaries satsade på ett nyskapande managementgrepp - och om en rutinerad *Mech*spelare kastar ett getöga på *Heavy Gear* lär han bli väldigt exalterad. Borta är de välbekanta klanerna och de stora Mechs som fanns förut. Insvept i sitt nya Dream Pod 9-universum (baserat på företagets pappersbaserade rollspel) visar





(Ovan) Framtidens Preem Superstars.

(Nedan till vänster) Om du inte kan se fienden... (Nedan till höger) Tryck på Z, zooma in och röj runt.





Heavy Gear att det inte behöver dem. Vad gör egentligen ett namn? *Heavy Gear* har en ny handling, en fräsch bakgrund och med förbättrat spelvärde, ljud och grafik har det samma hårda, metallbucklande 3D-stridande som gjorde *MechWarrior 2* så framgångsrikt.

I Dream Pod 9:s framtid utspelas handlingen på det hyfsat avlägsna 6100-talet. I den laglösa kolonin Terra Nova har det blivit en smidig uppdelning mellan Nord/Syd, vilket i sin tur leder till ett ännu mer passande högteknologiskt inbördeskrig. Det är förstås här som du kommer in i handlingen. Där *MechWarrior* hade sina ”Mechs” och *Shattered Steel* hade sina ”Runners”, introduceras ”Gears” i det här spelet - kraftfulla skal som är stora som allt från lastbilar till missilförsedda hus. Gears är snabbare och mer rörliga än ohanterliga Mechs. De är en kompromiss mellan en infanterists rörlighet och ett bepansrat fordons återhämtningsförmåga och eldkraft. Man kan säga att de är stridsfordon som inte bara kan stå emot mycket stryk, utan som också kan ändras eller utrustas annorlunda för att ta på sig olika roller. Kommer ni ihåg den lastare som Sigourney Weaver använde i kampen mot slutbossen i *Aliens*? Lägg till lite mer pansar, ett gevär, en granatkastare och ett gäng missiler, så har du nästan en Gear.

> ***”Det går inte att spela på samma sätt som du spelade MechWarrior.”***

Trots den här nya bakgrunden består *Heavy Gear* som sig bör av olika rekognoseringsuppdrag och räddningsaktioner. Precis som många Mech-kloner förut, finns det många bekanta inslag i *Heavy Gear* - kompanjoner, add-on-vapen, nya robotar, uppdragsgenomgångar och FMV-berättande. Även om huvudstrukturen är traditionell - det finns fyra spellägen: ett läge med handling (hela kampanjen), tjänstgöring (action), träning och multiplayer - är sättet att spela långt ifrån traditionellt.

Om man tittar bakom den högupplösta grafiken, bakom de individuellt texturerade polygonerna på varje suveränt animerad Gear, så ser du ett mer taktiskt, bräckligt spel. Striderna går ut på mer än att bara springa runt i cirklar och skjuta som man kunde göra i Activisions tidigare spel. Eftersom de är mindre än sina Mechmotsvarigheter kan de fungera mer som en vadderad grunt i *Quake*. Till att börja med kan Gears nu kliva åt sidan, vilket gör att man kan röra och försvara sig bättre. De har även en unik förmåga att huka sig, vilket gör att spelarna kan utnyttja naturligt skydd på slagfältet, som t e x stenblock, små kullar, byggnader och vrak. Ladda upp en granatkastare, så gör den här nyheten att man kan prova fräscha taktiker - ställ dig upp för att skicka iväg en salva - och ducka sedan för att undvika fiendens eld. Det går inte att bara stå upp, skicka iväg lasereld och hoppas på att fiendens pansar är bräckligare än ditt. Det går inte att spela *Heavy Gear* på samma sätt som du spelade *MechWarrior*, och hoppas att du klarar några uppdrag med skinnet i behåll.

Jag är inte mutad. *Heavy Gear* är inte en påtaglig hybrid av *Quake* och *MechWarrior*. Men när Activision blev utslängda från sin bekväma FASA-värld lade de till några välkomna, snygga finesser som deras rivaler bör notera och kopiera på en gång. Vi har t ex konstruktionssystemet av dra-och-släpp-modell, ett idiotsäkert sätt att skräddarsy sin Gear genom att bara sätta ihop bitarna - d v s motorn, bålen, lemmarna och en mängd vapen, med allt från handvapen till granatkastare och axelmonterade laserkanoner. Längre fram i spelet kan du välja mellan upp



Den här har jag byggt själv. Den är baserad på Thorsten Flinck.

till 16 olika krigsmaskiner, och då har du även möjligheten att kalla in det tunga gardet som svävartanks och luftunderstöd.

Sedan har vi rollspelsinslagen. Acitivision har även introducerat en erfarenhetsbaserad vinkling. Varje Gear i spelet är utrustad med en AI-modul, så ju längre en spelare tar sig i spelet, desto mer erfarenhet får han. Om en Gear skadas av en mina i ett tidigt skede lagras den informationen, och man undviker minor i fortsättningen. Ju mer en Gear använder ett visst vapen, desto mer träffsäker blir den.

Det finns så mycket att beundra i *Heavy Gear*. Spelet har designats med en enorm detaljrikedom som gör att varje skärm känns trovärdig, från menyer och laddningsskärmar, till nitar, brännmärken och logtyper på varje Gear. Precis som man kan förvänta sig finns det en mängd olika landskap - öde öknar (alltid lika populärt), snöiga fält, städer med stora skyskrapor - och grafiken är snabbare och snyggare än i andra spel. Som vanligt startar man spelet med en maskin som har samma snabbhet och eldkraft som en gräsklippare utrustad med ärtrör. Snart nog sitter man i en Landship Vigilance, redo att vakta gränsen mot inkräktande styrkor från södern. Då blir spelet genast mer intressant och fängslande. Efter tio minuter kan du t o m proklamera att du tillhör den sextiosjunde Harvest Wind-skvadronen utan att brista ut i skratt.

> *"Bakom den högupplösta grafiken finns ett mer taktiskt spel."*

Precis som de flesta flight sims har *Heavy Gear* inte gjort något helt nyskapande med sin genre. Grafiken har piffats upp med framgång (den silkeslena 3Dfx-versionen är emellanåt häpnadsväckande) och den grundläggande idén känns så fräsch att spelet står med både huvudet och axlarna över resten av robotspelen. Jag har inte hunnit nämna att man kan kontrollera sina "rotekamrater", konvertera ben till hjul, plocka upp vapen som andra har tappat, och att man kan styra sina Gears med hjälp av muskontroll och piltangenterna. Det har inte riktigt det kontrollsystem som behövs för att bli ett *Quake* med robotar (man behöver tre händer ibland för att skicka iväg missiler, byta vapen och beordra dina rotekamrater att anfalla fiendens flank), men det tar *MechWarrior*-konceptet och ger det ett helt nytt djup och en annan dimension.

Vad var det som flög ut genom fönstret? Det såg faktiskt ut som ett gammalt exemplar av *MechWarrior 2*...

DEAN EVANS

Distributör	Wendros AB
Utgivare	Activision
Utvecklare	Activision
Pris	369:-
Systemkrav	Pentium 90, 16 Mb RAM, Win95

Graficaccelerator	3Dfx, Rendition, D3D-kort
Ljudstöd	Alla vanliga kort
MultiPlay	Nätverk, seriell, modem
Web Adress	http://www.activision
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Förfinar, förbättrar och utökar tanken på konflikter mellan robotar på ett bra sätt.

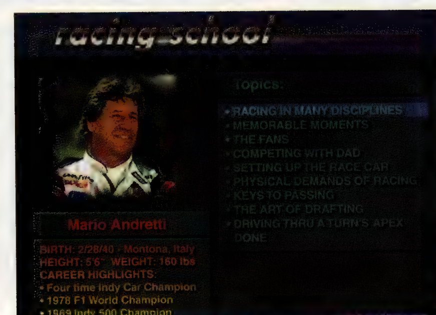
90%

Andretti Racing



Är det självaste Mario som är ute och finåker?





(Överst) På väg in i hårnålskurvan i alldeles för hög fart. (Nedan) Det här får han brudar på!

EA Sports har de senaste åren översköljt PC-marknaden med sina sportspel. Nu kommer ännu ett...

Fartfyllt

MED *ANDRETTI RACING* SÅ tar EA Sport upp kampen om bilspelskronan med spel som *Nascar II, Indy Car Racing,* och *F1* (Ubisoft). I *Andretti Racing* så får du välja mellan att köra IndyCar-bilar eller StockCar-bilar. Du kan välja att köra enstaka lopp eller att starta från början och bygga upp en hel karriär som kan sträcka sig över flera säsonger. Till skillnad från andra bilspel som låter dig välja att köra flera olika bilar så kan du i *Andretti Racing* bara välja en bil av varje typ. Detta känns lite fattigt men jag antar att EA Sports anser att det faktum att man kan välja mellan två typer av bilar kompenserar detta.

Som vanligt i ett bilspel kan du ändra massor av inställningar på din bil. Jag lekte för fullt med dessa och visst märker du att din bil kan få ändrade egenskaper i t ex kurvor. Du kan även välja om din bil ska kunna bli skadad, något som för övrigt syns rent grafiskt med t ex spoilers som trillar av osv. Styrningen kan ske med tangentbord, joystick (även force-feedback) eller ratt. De 2 bilarna har olika tung styrning. IndyCar-bilen är lätt att styra medan StockCar-bilen känns något seg, precis som jag antar att det är i verkligheten.

Grafiken i *Andretti Racing* är mycket bra. Det finns 2 olika versioner: D3D och oaccelererad. Den oaccelererade grafiken är faktiskt i sig väldigt njutbar. Bilarna är fullproppade med dekaler och du kan ställa in en hel drös med olika grafikinställningar så att den flyter bra på din maskin. Dock är det självklart den D3D-accelerade grafiken som lyser upp spelet. Jag börjar bli lite mätt på 3D-accelererad grafik, men imponerades ändå. Visst, himlen ser lite konstgjord ut och jag saknar anti-aliasing (tar bort hackigheter) men "lens-flare"-effekten (solreflex) fungerade bra och farten med alla inställningar till max var mycket bra. Den s.k. "pop-up"-effekten, d v s när träd, hus etc. längre fram på banan ritas för sent, var mycket mindre i *Andretti Racing* än i t ex *Moto Racer* även om den fanns där.

> ***"Du kan ändra massor av inställningar".***

På 3D-fronten bör dock EA Sports skärpa till sig lite när det gäller information. På lådan ståtas det stort med att spelet är 3Dfx-accelererat, i systemkravet så stod det att spelet stöder 3Dfx och Riva 128-kort och i en readmefil på CD:n så skriver de bara att det krävs ett 4 Mb D3D-kort. Jag testade spelet dels på ett 3Dfx-kort (Miro Hiscore 3D), ett Diamond Stealth II (Rendition V2100) samt på ett Hercules Thriller 3D (Rendition V2200) och alla tre klarade av spelet galant. Tyvärr hade jag inget 4 Mb eller PowerVR kort att tillgå, men ägare av dessa rekommenderas att ladda ner demot först för att se om det fungerar bra.

Ljudet är helt ok. Motorljuden låter hyfsat även om jag saknade lite klös. StockCar-bilarna låter dock bättre än IndyCar-bilarna. Jag råkade ut för en udda krasch som i grunden berodde på ljudet. Varje gång jag försökte starta ett lopp så hoppade spelet ut till Win95-skrivbordet. Demot, som också ligger på CD:n, fungerade dock bra. Det visade sig att något hänt med Dx5-drivrutinen för mitt SB64 AWE. Efter en uppdatering fungerade allt igen.

Vill du spela mot andra så stöds LAN med upp till 8 medspelare (1 CD/spelare). *Andretti Racing* är ännu ett spel i EA Sports vanliga anda. Inramningen är bra, grafiken är bra och utförandet är lagom avancerat utan att bli för arkadliknande. Spelet rekommenderas varmt.

BJÖRN TIDAL

Distributör	EA
Utgivare	EA Sports
Utvecklare	EA Sports
Pris	Ca. 449:-
Systemkrav	P133, 16 Mb RAM, Win95

Graficaccelerator	D3D för 4 Mb 3D-kort
Ljudstöd	Dx5-komp. ljudkort
MultiPlay	1 CD/dator, IPX/SPX LAN, modem
Web Adress	http://www.easports.com
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG
Ett solitt bilspel med bra 3D-acceleration.
87 %

Besök vår web-shop:
www.algonet.se/~tvspelo

TVSPELOTEKET DATA

090-13 56 00

CD-Rom Spel

Age of Empire	449:-
Andretti Racing	349:-
Armored Fist 2.0	349:-
Atlantis	389:-
Backpacker 2	389:-
Blade Runner	359:-
Broken Sword 2	359:-
C R O C	369:-
Cart Precition Racing	429:-
Championship Manager 97/98	279:-
Close Combat	449:-
Dark forces II: Jedi Knights	359:-
F-22 Raptor	349:-
Fifa Road of the World Cup´98	339:-
Fighting Force	329:-
Grand Theft Auto	319:-
Hexen 2	379:-
Ignition	269:-
Jack Nicklaus 5	349:-
KKND Xtreme	269:-
Lands of Lore 2	359:-
Longbow 2	349:-
Madden NFL ´98	349:-
Microsoft Flight Simulator ´98	549:-
Mortal Kombat Trilogy	369:-
Moto Racer	349:-
NBA Live ´98	349:-
Need For Speed 2 spec. ed	359:-
NHL ´98	339:-
Nuclear Strike	349:-
Panzer General 2	359:-
Police Quest Swat 2	329:-
Quake 2	359:-
Queen the eye	349:-
Rally 4	329:-
Red Alert	369:-
Red Alert Collector´s pack	359:-
Reign of Terror	329:-
Resident evil	319:-
Risk	429:-
Riven - Myst 2	439:-
Safe Cracker	279:-
Screamer Rally	279:-
Sid Meier´s Gettysburg	349:-
Streets of Sim City	349:-
Svea Rike	Ring
Test Drive 4	349:-
The Curse of monkey island	359:-
The Elder Scrolls: Battlespire	399:-
Theme hospital & Sim City 2000	349:-
TOCA Touring Car	329:-
Tomb Raider 2	359:-
Total Annihilation	359:-
Ultima online	449:-
Warcraft 2 Deluxe	279:-
Warhammer 2 - Dark Omen	369:-
Worms 2	329:-
X-Car	359:-
X-wing Tie fighter	279:-









CD-Rom Spel Budget

Backpacker 1	129:-
Death Rally	139:-
Doom 2	149:-
Duke Nukem 3D	159:-
F 22	129:-
Hexen	159:-
Mega Man X3	159:-
PGA European Tour	129:-
Police Quest 5 -Swat	159:-
Quake	159:-
Road Rash	129:-
Sim City Classic	129:-
Sim Golf	129:-
Sim Tower	129:-
Ultimate Soccer Manager 2	139:-
Worms United	129:-

CD-Rom Spel Barn

Disney´s magiska målarlåda	369:-
Hercules	369:-
Hugo - Vinterspelen	279:-
Lilla TV-huset	369:-
Magnus & Myggan 2	279:-
Nalle Puh och honungsträdet	349:-
Pongo och de 101 dalmatinerna	369:-

CD-Rom uppslagsverk etc

Focus ´98	599:-
Körkortsprogrammet	399:-
MS Encarta ´98	599:-
MS Frontpage ´98	1795:-
MS Home Essentials ´97	980:-
MS Encarta ´98	599:-
MS World atlas 3.0	599:-
Talk now Engelska	369:-
Talk now Tyska	369:-
Talk now Franska	369:-

PC-datorer

Pentium 166MMX

Intel Pentium 166MMX, Miditower, TX 430 512 Kb, 2 SDRam platser, 16 Mb EDO Ram, 1,7 Gb UATA hårddisk, 3,5" diskettstation, S3 V.2 64-bit 2 Mb grafikkort, 24X CD-spelare, 16-bit ljudkort, 1 par högtalare, tangentbord, mus, musmatta, modem Telix 56 600 Voice, headset, Internetbok, 14" monitor. Norton antivirusprogram.

***7 995:-** vid tecknande av 12 mån Telenordia Internetabonnemang.

Ex på tillägg vid köp av Pentium 166 MMX paketet:

>Intel Pentium 200MMX	+1000:-
>Intel Pentium 233MMX	+1850:-
>AMD K6 200MMX	+500:-
>32 Mb EDO Ram	+350:-
>15" Yakumo TCO ´92 monitor	+800:-
>Windows 95	+1100:-
>Ej Int abb, modem, headset, int. bok.	+600:-

Vi skickar gärna komplett prislista till dig!



Ring för lägsta dagspris!!!

200MMX Gamers Dream!!!

AMD K6 200MMX. Miditower, TX430 512 Kb, 2 SDRam platser, 32 Mb EDO Ram. 2,1 Gb UATA hårddisk. 3,5" diskettstation, 24xCDspelare, Hercules Stingray, 128 bit grafikkort 8 Mb med 3DFX Voodoo accelerator tv-ut! Soundblaster AWE 64 ljudkort. Stora högtalare. Tangentbort, mus, musmatta, modem Telix 56.600 Voice, headset, Internetbok. 15" Yakumo TCO ´92 monitor. Norton Antivirusprogram, programpaket med bl a spel.

***12 395:-** vid tecknande av 12 mån Telenordia Internetabonnemang. Ev. Windows ´95 operativsystem tillkommer med 1100:-.

Räntefritt 12 månader!

Vi bygger din dator som du vill!

Snabba leveranser - Bra service - Bra priser!

PC-tillbehör

3DFX Cyberia 4Mb, prisvärt !	1595:-
3DFX Diamond Monster 3D 4Mb	1795:-
3DFX Hercules 128bit grafikkort 8Mb	2495:-
3DFX Miro Hiscore 6Mb, tv-ut	2045:-
CD-brännare Sony 2x/8x ATAPI m. 3 st cdr skivor	3595:-
CD-spelare 24X	895:-
CDR skivor 100-p 1700:-	195:-/10-p
Flatbäddscanner 4800 DPI	1045:-
Gamepad	149:-
Gamepad Gravis	199:-
Gamepad Gravis Gamepad PRO	299:-
Gamepad MS Sidewinder	369:-
Högtalare Viking 240W. Mycket bra ljud!	395:-
Högtalare Viking subwoofersystem	995:-
Int.abb. 12 mån Telenordia	495:-





PC-tillbehör

Int.abb. 12 mån Telenordia 5-mail, 5 www	695:-
Internminne, CPU, Hårddiskar mm.	Ring
Joystick Sidewinder Force Feedback Pro	1445:-
Joystick Gravis Blackhawk, gasr.	329:-
Ljudkort Cr. labs AWE 64 Value	895:-
Ljudkort SB16 kompatibelt	295:-
Matrox Mystique 220 4 Mb	1395:-
Matrox M3D inkl spel	1195:-
Modem Telix 56.600	Fr 0:-!!!
Moderkort	Fr 895:-
Monitor Yakumo 15" TCO ´92	2695:-
Mus, 3 knappars	129:-
Mus, MS Intellimouse	495:-
Nätverkskort Thrust inkl T-kors, Terminator	295:-
Ratt Thrustmaster F 1, med pedaler	1395:-
Ratt Thrustmaster GP 1	595:-
Scsii-kort	695:-
Skrivare Canon BJC-250	1480:-
Skrivare Canon BJC 4200	1980:-
Zip drive Iomega Atapi	1295:-

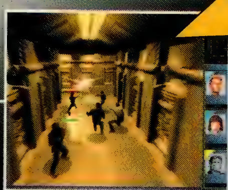
TVSPELOTEKET, Storgatan 44, 903 26 Umeå. Tel 090-13 56 00. Fax 090-13 51 00. E-mail: tvspelo@algonet.se. Öppettider Postorder Mån-Tor 10-19, Fre 10-18, Lör 10-15. Vi reserverar oss för ev. tryckfel, prisändringar. Postens avgifter tillkommer enl. gällande portotabell. Ej utlösta Pf debiteras min. 175:-. Returer godkänns och behandlas endast efter erhållet retur-nr. För kompatibilitet ansvaras ej! **ALLA PRISER INKL. MOMS!!!** ***Ovanstående priser gäller endast postorder!***

FRÅN MANNEN BAKOM BLADE RUNNER OCH TOTAL RECALL









"Picture a juiced-up Syndicate Wars partnered by a hard boiled Diablo."

PC GAMER Maj 1997

PC CD-ROM

Kommer februari -98



IQ hjärnan vill ha roligt!

http://www.iq.se

Virtua Cop 2



Kan man verkligen spela *Virtua Cop 2* utan att ha en stor plastpistol i handen? Nätt och jämnt.

OM DU TÄNKER PÅ *VIRTUA Cop*-arkadmaskinerna, vad är det du ser då? Chansen är stor att det inte är den fängslande handlingen, de färgstarka scenarierna eller de polygonmodellerade bovarna. Nej, troligtvis tänker du då på ett par stora plastpistoler med det slags metallsladd som man kan se i telefonautomater. Man såg säkert ganska fånig ut när man spelade - antingen stod man och vilade vapnet över en arm som en riktig prickskytt, eller så stod man och höll i vapnet med båda händerna och benen brett isär som någon gammal filmhjälte. *Virtua Cop* var cowboys och indianer för folk med för mycket mynt på fickan.

> *"Sega har återgivit sitt mästerverk på ett väldigt trovärdigt sätt."*

Det är inte riktigt likadant på PC.

Vi kommer till *Virtua Cops* problem lite längre fram. För de av er som inte har haft turen att få se det här spelet i verkligheten, kommer här en kort sammanfattning. En juvelstöld går snett i en förrenderad stad. Du är en rättrådig medlem i *Virtua Cop*-kåren som kallas in för att göra upp med rånarna, för att sedan köra efter dem i din radiobil i förhoppning om att återfå juvelerna ock rädda



Grafiken ser fantastisk ut, men var är vapnet? Det är som att köra flight sim utan joystick.



Det finns en boss i slutet av spelets tre huvudsektioner. Den här kastar en van på dig.

Våldsamt

gisslan.

Konceptet om att "skjuta folk innan de skjuter dig" lär nog aldrig få Nobels fredspris, och här finns det många varianter på ovan nämnda tema. Om du skjuter en bov i foten kommer han att trilla omkull och hålla om rätt bihang. Om du skjuter honom i axeln kommer han att trilla baklänges. Om du sätter en kula mitt mellan ögonen segnar han till golvet med ett förvånat ansiktsuttryck. Nästan, i alla fall. Du kan få extrapoäng genom att skjuta vapnet ur en skurks hand, fast det här spelet handlar inte om höga poäng. Det handlar om att SKJUTA.

Det är här PC:ns problem kommer in. Sega har återgivit sitt mästerverk på ett väldigt trovärdigt sätt, med snyggt animerade brottslingar och scenarion, arkadperfekta mål som markeras när du har dem i siktet, och suveräna ljudeffekter. Faktum är att t o m biljakterna känns helt rätt. Det finns dock flera problem som det inte kunde undvika. Såvida du inte jobbar i den grafiska sektorn är risken stor att din bildskärm är klart mycket mindre än en fullstor TV. *Virtua Cop* skapades för skärmar på 30 tum eller mer. Det ser helt enkelt inte rätt ut i miniatyr. För det andra: stort plastvapen eller liten mus? Har du någonsin sett en actionhjälte som använder mus, tangentbord, joystick eller gamepad? Vi lyfter på hatten för ett tappert försök, men vissa saker ska bara inte göras. *Virtua Cop 2* PC är en sådan.

JAMES ASHTON

Distributör	Electronic Arts	Graficaccelerator	3Dfx, Rendition, nVidia
Utgivare	Sega	Ljudstöd	SoundBlaster-kompatibla
Utvecklare	Sega	MultiPlay	Nej
Pris	399:-	Web Adress	http://www.sega.com
Systemkrav	P90, 16 Mb RAM, Win95	Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Snygg konversion, bra optimering, inget vapen. Vapnet var en viktig del.

78%

F1 Racing Simulation



Det är lika svårt som i verkligheten. Med andra ord så måste du hålla koll på kamikaze-tyskar som försöker med vad som helst för att avsluta ditt lopp i förtid.



Det ser bättre ut än Psygnosis *Formula One*, det är mer realistiskt än *GP2* och ändå är det inte lika bra som någon av dem. Är inte det typiskt?

Precist

DET HÄR ÄR FÖRMODLIGEN det mest realistiska spel jag någonsin spelat. Efter att ha förundrats i timmar över de snygga, detaljerade och verklighetstrogna banorna noterar jag plötsligt att den genomskinliga röken från däcken försvinner på exakt samma sätt som i verkligheten - flytande, svävande, borta. UbiSofts designers och programmerare har skapat en fantastisk värld; verklig in i minsta detalj.

På samma sätt har mjukvaruprogrammerarna perfekt återskapat mekaniken i en F1-bil, delvis tack vare assistans från Renault och speltestande av Jean Alesi och Heinz Harald Frentzen. Bilen och inställningarna är minutiösa i precisionen och erbjuder t o m större möjligheter än *GP2* (men förvänta dig inte att du kan importera dina inställningar direkt från det spelet). Precision i kurvorna är livsviktig och hård acceleration i en hörna är ett säkert sätt att få sladd.



För att fullborda paketet har man lagt in 1996 års säsongsdata (det året Damon Hill vann) och alla namn på stall och förare. Detta innebär 16 banor, inklusive återkommande klassiker som Monte Carlo och Spa Francochamps, var och en kärleksfullt återskapad i alla sin glans.

Sammantaget är det ett av de mest fantastiska, imponerande, chockerande realistiska spel jag någonsin sett. Och jag menar det.

Men det räcker ändå inte helt och hållet, för UbiSofts jakt på realism har tagit bort en del av det roliga. Eftersom de använt Alesi och Frentzen skulle man kunna få för sig att de velat skapa ett spel för professionella förare och inte för spelare. Om det inte hade varit mitt jobb att komma igenom det här spelet så är jag inte säker på att jag hade orkat. Det är oändligt frustrerande de första timmarna, särskilt om man är van vid *GP2*. Med risk för att låta som Yoda så måste du "avlära" dig allt du lärt dig eftersom de två spelen är så väldigt olika.

> ***"UbiSofts jakt på realism har tagit bort en del av det roliga."***

F1 Racing Simulation erbjuder visserligen ett arkad-läge, men om du inte ställer in autobroms och servo, så åker du fortfarande ut i flera kurvor. Lägg till några fler inställningar som simulerar verklighet och det känns som du rattar en Skoda på hal is.

Om du framhärdar, och det gör du om du köper det, så blir det stadigt bättre. Icke desto mindre är F1-bilar så ömtåliga att när du tror du har fått häng på det tar det bara ett par rundor innan du glider av och kraschar din fina, dyra bil. Vilket inte är särskilt roligt.

STEVE OWEN

Distributör	Lindgren & Co
Utgivare	Ubi Soft
Utvecklare	Ubi Soft
Pris	Ca. 495:-
Systemkrav	P120, 16Mb, Win95, 4 MB 3D-kort

Graficaccelerator	Direct 3D-kort, 3Dfx
Ljudstöd	Alla vanliga kort
MultiPlay	IPX, modem, nollmodem, splitscreen
Web Adress	http://www.ubisoft.co.uk
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Det ser fantastiskt ut, men du behöver en ängels tålamod för att bli bra på det.

83%

Netstorm

Behöver ditt strategispelande piggas up? Ge dig ut på Internet!

AV ALLA MULTIPLAYERSPEL som kan spelas på Internet så är det bara ett som inte lider av problem med lagg (fördröjning) och det är schack. Ett drag per decennium stressar inte upp ens det slöaste modem, även om det är kopplat till den mest sugiga ISP som existerar. Det svåraste skulle nog vara att hitta en rysk tolk så att man kan skicka förolämpningar till moståndaren medan han tänker. Med detta resonemang som grund - och genom att

> *"Det gäller att tänka på den strategiska placeringen av enheterna."*

dra nytta av den stora grupp människor som spelar spel på nätet - har Activision producerat ett schack-möter-*C&C* nätbaserat strategispel som skulle kunna vara början till nätspelandets verkliga guldålder. Eller kanske inte.

Det är den vanliga historien med du-mot-resten, med öar som svävar högt upp i skyn i någon sorts fantasymiljö som utgör den stormiga bakgrunden till ett alltför välbekant spel



Vinn spelet genom att offra din motståndares präst på ditt hastigt uppförda altare. Den högupplösta grafiken ser fantastisk ut, men skulle du inte vilja ha möjligheten att zooma in hans plågade ansikte?



Nej, det där är ingen gloria, prästen har träffats av en fiendeattack och är redo att fångas in. Vilken loser.

Elementärt

om resurshantering, verkstadsbyggande, enhetsproducerande och alliansskapande. Den avgörande skillnaden mellan *Netstorm* och andra spel i samma skola är att majoriteten av dina enheter inte kan röra på sig - de enda enheter du kan styra är prästen (du vinner spelet genom att fånga in och offra din motståndares präst) och de energikristall-samlande enheter som du har producerat. Detta bidrar enormt mycket till att reducera lagg samtidigt som det gör *Netstorm* till ett elegant producerat hitech-bowlingspel, så att säga: upp med käglorna, slå ner dem och börja om igen.

För att kompensera bristen på rörelse har Titanic kokat ihop en en uppsättning offensiva och defensiva enheter som har olika styrkor, räckvidd och eldgivning, så det gäller att tänka på den strategiska placeringen av enheterna. Pilbågar t ex, kan skjuta mot allt inom 60 graders vinkel, medan en Sun Cannon har längre räckvidd men gör inte hälften så mycket skada och bara kan skjuta i raka kompassriktningar. Vissa byggnader som t ex Whirlibase och Devil Maker spyr ut luftburna attackenheter som automatiskt tar sikte på närmaste fiende inom räckhåll och lämnar dig att förundras över spelets eleganta enkelhet. Spelet försöker öka intresset genom att få dig att sprida ditt inflytande genom brobyggande och placering av energigeneratorer men sanningen är att detta är en omständig process.

De 16 uppdragen i singleplayer-kampanjen är inte på långa vägar tillräckligt för att motivera ett inköp av *Netstorm* för att spela ensam - du bör endast överväga att köpa det om du har en Internetkoppling och är beredd att delta i långdragna matcher online. Servern gör det lätt att arrangera och delta i slagen och bara några få veckor efter att det kommit ut finns det tillräckligt med folk online för att det ska gå att få en match varje helg - dock inte ett virvlande intensivt spel utan mer en stunds enkel underhållning.

RICHARD LONGHURST

Distributör	Wendros AB
Utgivare	Activision
Utvecklare	Titanic Entertainment
Pris	Ca. 369:-
Systemkrav	P90, 16 Mb RAM, Win95
Graficaccelerator	Ingen
Ljudstöd	Alla vanliga kort
MultiPlay	8 spelare
Web Adress	http://www.activision.com
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Respektabelt strategispel som kommer bäst till sin rätt när det spelas på Internet.

68%

Wing Commander:

Vi tar en titt på *Wing Commander: Prophecy* i hopp om att det här passar bättre i PC Gamer än i Filmkrönikan.








I rymden kan ingen se dig brinna.

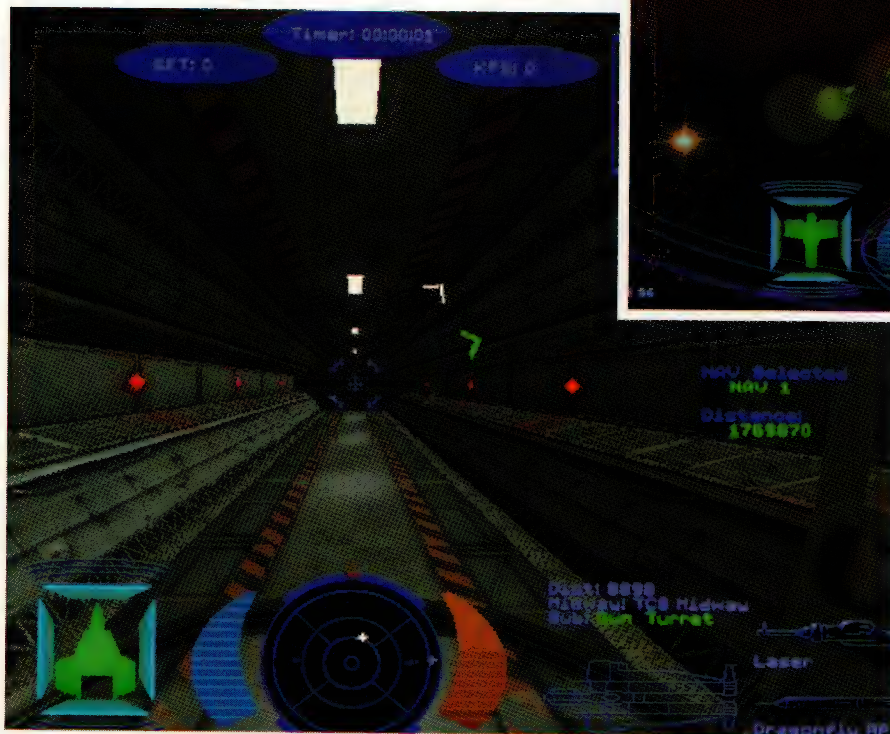
EN SPELSERIE SOM HÄNGT med sedan länge är *Wing Commander*, trots att det har gått lite sämre för de sista spelen. Den första gången jag spelade något av spelen, var när det första släpptes på Amigan. Grafiken var ganska bra trots att spelet endast använde sexton färger. Det som räknades var givetvis spelkänslan och den satt där den skulle. *Wing Commander 3* och *4* däremot var enligt min åsikt inte några spel. Snarare var de filmer med små korta spelliknande avbrott. Origin verkade bry sig mer om vilka skådespelare som skulle vara med i filmerna än vad spelen skulle gå ut på. Nu har *Wing Commander Prophecy* anlänt och den stora frågan lyder som följer: Döljer det sig ett spel någonstans på skivorna?

I de tidigare spelen var det Mark Hamill som spelade huvudrollen. Den före detta Luke Skywalker och bioaktuella Hamiltonskurken skötte sig inte helt tokigt och fick god hjälp av de andra skådespelarna. I *Prophecy* har Origin tonat ner på filmerna och bytt ut den slitna hjälten. Hamill finns dock fortfarande kvar i en av birollerna. Den förre producenten Chris Roberts hoppade av och gick helt över till långfilm, vilket nog var vad han ville göra redan från första början, med tanke på hur spelen såg ut.

Wing Commander handlade om ett långt krig mellan människor och Kilrathi, ett slags kattdjur från yttre rymden. Efter att mänskligheten bombat katterna till stenåldern och skrivit upp dem på listan för utrotningshotade djur, fanns det inte mycket mer att göra i rymden än att utforska. Alla vet ju att ickevåldsspel inte säljer, vilket nog var en av orsakerna till att Origin plockade fram en ny fiende. Den här gången är det insekter som muckar gräl och helt plötsligt känns det rättfärdigat att döda. Insekter är ju alltid en plåga, särskilt när de är större än oss människor. Handlingen är välskriven och faktiskt ganska spännande. Enligt en gammal historisk bok från Kilrathis rike, skulle katternas värld utplånas i en kamp mot en övermäktig fiende. Men boken syftade inte på människorna utan på insekterna. En annan otrevlig detalj är att när Kilrathi menar att världen ska gå under, menar de hela universum.

Huvudpersonen heter nu Casey och är son till före detta piloten Iceman. Casey tjänstgör på Midway, ett av mänsklighetens

Prophecy



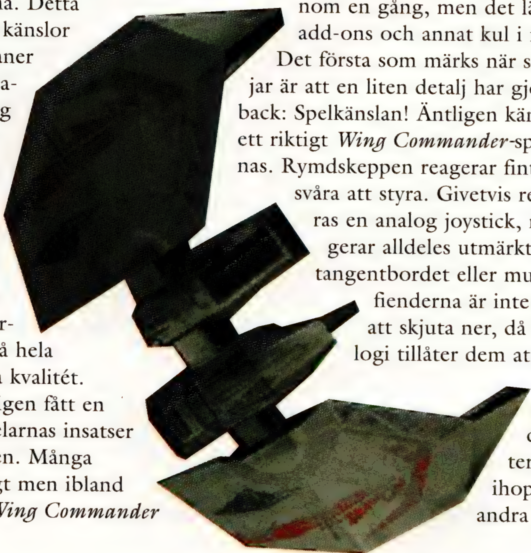
Är det bara jag, eller ser månen lite suddig ut?

"Prophecy använder Glide för att få fram underverk."

Utmanande

kraftigaste rymdskepp. När insekterna uppenbarar sig genom ett konstgjort maskhål, tvingas mänskligheten åter att ta till våld. Insekterna lär sig engelska förvånansvärt snabbt men har ändå inget vettigt att säga. De vill bara få bort alla andra som står i vägen. Attackerna börjar på resterna av Kilrathis rike, vilket tvingar katterna att alliera sig med människorna. Detta väcker förstås blandade känslor bland ärrade krigsveteraner på båda sidor. Som spelare ska du utföra uppdrag för uppdrag och förstöra det konstgjorda maskhålet.

Även om Origin lovade att tona ner filmerna i *Prophecy* finns det fortfarande gott om dem. Det enda som gjorde att jag orkade titta på hela introt, var dess suveräna kvalitét. Rymdskeppen har verkligen fått en tuffare design. Skådespelarnas insatser varierar från scen till scen. Många gånger var det trovärdigt men ibland ville jag skrika: Cut! I *Wing Commander 3* och *4* fanns det alltid flera alternativa svar i dialogerna, vilket ledde till fler filmer och i flera olika slut. I *Prophecy* finns det inga alternativ. Det är bara att hänga med och lyssna på vad folk har att säga. Med andra ord är historien linjär och leder endast till ett slut. Detta kan tyckas vara tråkigt och leda till att spelet bara blir kul att spela igenom en gång, men det lär nog släppas add-ons och annat kul i framtiden.



Det första som märks när striderna börjar är att en liten detalj har gjort comeback: Spelkänslan! Äntligen känns det som ett riktigt *Wing Commander*-spel ska kännas. Rymdskeppen reagerar fint och är inte svåra att styra. Givetvis rekommenderas en analog joystick, men det fungerar alldeles utmärkt att använda tangentbordet eller musen. De nya fienderna är inte direkt lätta att skjuta ner, då deras teknologi tillåter dem att ställa till med stor skada. En av deras farkoster kan sättas ihop med två andra för att bilda ett mäktigt skepp. Efter ett par träffar splittras farkosterna och attackerar från olika håll. Utmärkande för fiendernas rymdskepp är att de nästan se organsika ut. En annan sak som *Prophecy* lyckas med är fiendernas stora rymdskepp. Ett av dem är så stort att det tar över en minut att flyga förbi även om ens eget skepp gör på max hastighet.

Uppdragen brukar oftast gå ut på att patrullera ett visst område och skjuta ner alla fiender. Senare i spelet blir det allvarligare. Insekternas skepp är ute efter människornas stolthet Midway och det är ganska knivigt att försvara det. De svåraste uppdragen går ut på att eskortera skörare rymdfarkoster, innehållande viktig last, till och från olika platser. Under dessa uppdrag gäller det verkligen att ta det lugnt och inte leka hjälte. Samtliga uppdrag hänger ihop med handlingen på ett smidigt sätt. Genomgångarna innan uppdragen visas i 3D och visar exakt vad varje man har för uppgift. Vid vissa tillfällen händer det något oväntat under uppdragen, som leder till att piloterna måste avvika från planerna. Origin har verkligen lagt ner arbete på uppdragen och gjort dem ordentligt utmanande.

För att hålla igång allt krävs förstås en ☛



Har du hört talas om högerregeln?

härlig och dyr dator. För att kunna spela utan att uppleva spelet som ryckigt krävs det minst en Pentium 166. Systemkraven blir något lägre om ett 3D kort finns till hands, men Origin själva rekommenderar en Pentium 200 med 3D-kort. Grafiken i spelet är helt fantastisk även i mjukvaruversionen. Givetvis blir det bäst om ett 3Dfx-kort finns installerat. *Prophecy* använder Glide för att få fram underverk. Solen skickar en realistisk "lens flare", färgade lysen används flitigt bland annat på de stora rymdskeppen, de ljuva explosionerna är delvis transparenta och alla typer av ammunition skapar en flamma som lyser upp cockpiten. Det finns givetvis fler effekter och alla kräver ett 3D-kort.

Ljudet är det heller inget fel på. Även om det inte är realistiskt att ljud sprider sig genom rymden, skulle det nog kännas tomt utan några ljudeffekter. Under ett uppdrag är ett visst ljud det sista en pilot vill höra och det är smatter mot skrovet. Piloterna kommunicerar flitigt med både fienden och varandra. Det är knappast några vettiga kommentarer som skickas. Piloterna gör det bästa av situationen och förolämpar fienden och försöker låta macho. Till slut blir det tröttsamt eftersom det inte finns så många variationer. Fiendernas kommunikation är även den väldigt enformig. De skriker för det mesta om att de ska döda mänskligheten och att vi är en svagare ras. Ha, vi behöver i alla fall inte mer än två ben för att ta oss fram. Ljudet i övrigt låter som det ska göra.

Grafiken i ett spel bidrar mycket till stämningen, men musiken spelar en lika stor roll. Det sista jag vill höra när jag kämpar i rymden är techno. Origin har dock fattat vilken musik som bidrar mest till en härlig atmosfär. Musiken i *Prophecy* är mystisk och passar därför väldigt bra till handlingen. Hade spelet enbart gått ut på att röja, skulle nog hårdrock passat ganska bra. Nu är det dock mystik som gäller. Många spel misslyckas när det gäller musiken, vilket är väldigt synd. *Prophecy* segrar stort även på detta område.

Finns det då inga fel med *Prophecy*? Kan vi kasta ut *X-wing vs Tie Fighter*? Faktum är att *Prophecy* misslyckas gravt på ett viktigt område. Det finns inget stöd för spel över nätverk eller internet. Origin menade på att de inte varit nöjda med multiplay-funktionerna och helt tagit bort dem. I *Wing Commander 6* ska det dock går att spela multiplay. Det känns lite tråkigt att de inte fixade till detta, men de ville nog få ut spelet i hyllorna lite tidigare. Inte en enda del i *Wing Commander*-serien har stöd för multiplay och det börjar bli tråkigt att spela mot datorn. Varför kunde Origin inte dumpat ännu fler filmer och jobbat hårdare med det väsentliga istället?

Wing Commander Prophecy är ett suveränt spel, med härlig spelkänsla, bra musik och den snyggaste grafiken som hittills använts i ett rymdspel. *Prophecy* är mycket mer givande än *X-wing vs Tie Fighter* i enspelarläget. Tyvärr kan dock *Prophecy* inte mäta sig med LucasArts stolthet. Multiplay är en extremt viktig detalj nu för tiden, vilket Origin borde veta med tanke på deras succé *Ultima Online*. *Prophecy* är dock ett bra köp och bidrar till många spännande timmar.

MIKAEL HJALMARSON

Gänget & jag

Häng med och träffa grabbarna Grus. Och tjejerna Grus.



Det här är du. Tyvärr. Satsa på TV-såpor istället.



Din tuffa, snygga skvadronledare. Hon gillar dig, i smyg.



Marky Mark Hamill är med - så nära men ändå så långt borta...



Karaktärsskådisen Ginger Lynn Allen. Om ni känner igen henne vet vi vad ni brukar titta på.

Distributör	Electronics Arts	Graficaccelerator	Ja
Utgivare	Origin	Ljudstöd	Alla vanliga kort
Utvecklare	Origin	MultiPlay	Nej
Pris	Ca. 399:-	Web Adress	http://www.origin.ea.com
Systemkrav	P166, 32 Mb RAM, 4X CD-ROM	Release Datum	Ute nu

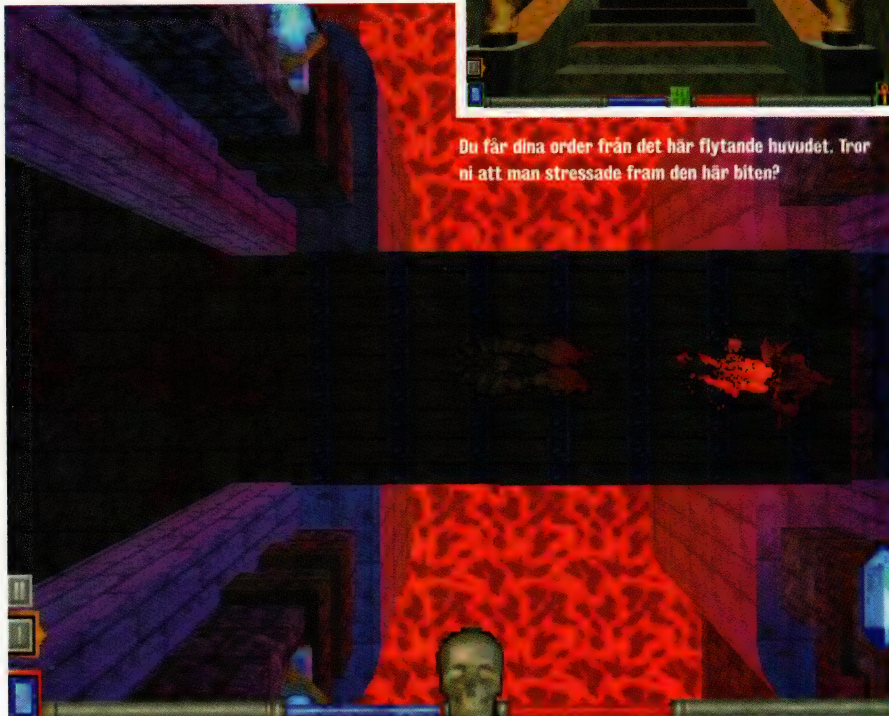
PC GAMERS BETYG

Avsaknaden av multiplay placerar *Prophecy* på andraplats.

90%

Mageslayer

Inte mycket går upp mot ett bra shoot-'em-upspel sett ovanifrån - och inte heller *Mageslayer* går upp mot ett bra...o s v.



Du får dina order från det här flytande huvudet. Tror ni att man stressade fram den här biten?

När du trycker på en kontakt kommer en kort sekvens som visar vad som händer. Här har jag sänkt en bro och tuttat eld på mina händer.

OM *TAKE NO PRISONERS* försökte vara ett *Doom* eller *Quake* sett från ovan, kan man dra parallellen att *Mageslayer* är *Hexen* från samma luftbaserade perspektiv.

Precis som den störtflod av liknande spel som på senare tid har försökt blåsa nytt liv i vad som i stort sett var en bortglömd genre (och en som många undvek med flit) erbjuder *Mageslayer* följsamma, parallaxscrollande 360 graders landskap, där du ska ta dig an mängder av monster med hjälp av dina vapen.

Vad som skiljer *Mageslayer* från det redan nämnda *Take No Prisoners*, Eidos snygga *Machine Hunter* och det avskyvärda *Reloaded*, är att det är som att spela en top-downversion av ett shoot-'em-upspel i första person - något som de andra spelen försökte men för det mesta misslyckades med.

Det här beror till stor del på nivådesignen, men även på kontrollmetoden, som med sitt mus- och tangentbordsalternativ gör det möjligt att strejfa i bästa *Quake*-stil. Två dimensioner kan vara något begränsande, på så sätt att det inte finns så stort utrymme för utmanande problem och gåtor som är platsspecifika, men *Mageslayer* har löst det genom att förlita sig på dolda kontakter, vapen som förbrukar mana och ett stort antal väggar som går att slå sönder.

Precis som *Hexen* går det i *Mageslayer* att



Färgat ljus tack vare 3Dfx. Små, fula spriter och ytliga RPG-element p g a Raven.

Snubblande

välja mellan fyra figurer, som alla (earthlord, archdemon, warlock, inquisitor) har egna särdrag såsom styrka, uthållighet och hälsa.

Tyvärr har inte de här olikheterna så stor betydelse. För att lyckas i det här spelet gäller det att gå tillräckligt långt för att se var monstren kommer ifrån, för att sedan backa och klippa dem från långt håll. Effektivt, men samtidigt långtråkigt.

Precis som de flesta spel i det här perspektivet är grafiken tyvärr väldigt enkel - även om du har ett 3D-kort. Motorn är snabb och klarar utan problem av parallaxbiten, men spriterna är råfula. Den stora besvikelsen är dock att alla vapen är en variation på samma tema. Vanliga eldklot blir, tja, mycket större eldklot när man har samlat på sig power-ups, för att till sist bli (gissa) enorma eldklot. Wow.

Det stora problemet med *Mageslayer* är

> *"Som att spela* Wolfenstein 3D *efter att ha spelat* Quake.*"*

att det känns så gammalt. Det är som att gå tillbaka till *Wolfenstein 3D* efter att ha spelat *Quake*. Gud vet varför så många företag har bestämt sig för att skapa Gauntlet-liknande spel. Tills något företag lyckas fullt ut får vi stå ut med så ordinära spel som det här. Det är inte dåligt, och inte heller bra. *Mageslayer* är ett sådant spel som man snabbt glömmer bort.

MATTHEW PIERCE

Distributör	Egmont Games	Graficaccelerator	3Dfx
Utgivare	GT	Ljudstöd	Win95 komp. kort
Utvecklare	Raven	MultiPlay	16 spelare nätverk/modem
Pris	Ca. 400:-	Web Adress	http://www.gtinteractive.com
Systemkrav	Pentium 90, 16 Mb RAM, Win95	Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Mageslayer kommer inte med särskilt mycket nytt i en genre som redan känns sliten.

59%

Uprising

Ubi Soft satsar på strategi, och brer på för fullt.



Det är nog dags att tänka om. RETRÄTT!



(Överst) Det här är din Wraith - eller det var det innan den blev söndersprängd. Som tur är kan du använda mer än en per planet, men de är dyra. (Ovan) Nu ligger du pyrt till.

Fullt

NÄR DU ÄTER MIDDAG ÄR jag säker på att du har en strategi. Kanske lite kött först, följt av potatis och grönsaker på samma gaffel, lite dricka och sedan tillbaka till potatisen igen. Därefter blir det efterrätt. Du kanske rent av begär ombackning. Vad du inte behöver i det här läget är att grönsakerna tittar på.

Såvida inte ärtorna är en stridsvagn som du själv kör. Du slår tillbaka Gaffelmarodörerna med list, och med en hel pluton av välbeväpnade brysselkål. Det här hade förstås varit väldigt fånigt, om nu inte Ubi Soft hade gått och gjort exakt det i sitt senaste strategispel. Du har nämligen både stridsvagnens perspektiv och övergripande kontroll över slaget här.

Efter introsekvensen och den nu standardiserade genomgången av dina uppdrag kommer det upp en skärm där du måste välja vilken planet du vill erövra härnäst. Planeterna ger dig rikedomar, och de här rikedomarna ger dig resurser att köpa ny och spännande militär utrustning - bestyckning för dina stridsvagnar (Wraiths), trupper att ta med dig till planeterna, extra liv o s v.

På planeten måste du sedan upprätta citadellbaser på förutbestämda platser. Precis som vanligt kan de här baserna stödja ett begränsat antal fabriker som producerar militära enheter, defensiva kanontorn och energibyggnader. Den exakta kombinationen bestäms av din strategiska plan (eller avsaknaden av en sådan).

> *”Strategidelen kommer inte att förstöra sömnen för Total Annihilation-fans.”*

Din framgång på olika planeter beror inte bara på hur bra du är på att använda din Wraiths vapen (vilket i sig är en utmaning) utan även på när och var du placerar ut de enheter som producerats. Om du kör fram till en fientlig bas helt ensam får du snart sticka med svansen mellan benen, men om du kallar in hjälp från trupper, stridsvagnar och luftunderstöd så kanske, kanske du går segrande ur striden. Tufft, eller hur?

Uprisings största problem är att det försöker vara alla till lags samtidigt genom att låta dig göra allt på en gång, och resultatet blir att bara en del blir tillfredsställda ibland. Trots att 3D-striderna bjuder på klassisk action, är de inte tillräckligt spännande för att tillfredsställa de som är uppväxta med *MechWarrior* eller *Quake*. Strategidelen kommer inte heller att förstöra sömnen för *Total Annihilation*-fans.

RICHARD LONGHURST

Distributör	Lindgren & Co
Utgivare	Ubi Soft
Utvecklare	3DO
Pris	359:-
Systemkrav	P90, 16 Mb RAM, Win95

Graficaccelerator	3Dfx
Ljudstöd	Alla vanliga kort
MultiPlay	Nej
Web Adress	http://www.3do.com/uprising
Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Helt okej, men ändå inte tillräckligt spännande för att hålla intresset uppe.

70%

TOCA Touring Car





Den bortglömda motorsporten dyker nu upp i PC-format.

Svängigt

Om man inte får in BBC 2 är det så gott som omöjligt att kunna kolla touring car-sändningar på TV. Själv tycker jag om att kolla, eftersom jag tycker att det är en väldigt spännande sport. Många andra verkar hellre hylla modet hos Formel 1-förarna som dundrar fram i 300 km i timmen, bara ett par decimeter från den så stenhårda asfalten.

I *Touring Car Championship* är alla mer vårdslösa, och så gott som helt okända förare susar runt på välkända banor utan att ta någon direkt hänsyn till vilken körlinje som lämpar sig bäst. Karosserna tål inte alltid smällar så bra, så det gäller att hålla bilen på banan samtidigt som man kör så fort som möjligt - det låter bekant - och allt som oftast måste man häva sladdar.

I grunden är *TOCA* likadant som Formel 1, fast med mer variabler. Om du tyckte att *Grand Prix 2* var för frustrerande och svårt, bör du undvika det vansinnigt svåra *TOCA Touring Car Championship*.



Jag ligger rejält efter på jobbet den här veckan, och det är Codemasters fel. Samtidigt som den här simulationen är väldigt jobbig att ta sig igenom, har den även det där lilla extra som gör att man inte vill sluta spela. Oavsett hur bra eller dåligt man gör ifrån sig vet man hela tiden att det skulle ha gått bättre om det inte hade varit för det lilla misstaget där, den irriterande krocken där eller den långsamma reaktionen där. Man vet att ett spel är bra när man vill börja spela igen, precis efter att man har stängt av det.

Det finns inga arkadinslag i *TOCA*. Det går inte att göra bilen mer lättkörd, det går inte att dra ner på sladdarna och det finns inte heller något givet sätt att tränga sig före alla andra. För första gången hamnar datorspelaren där han förtjänar. I *Grand Prix 2* (vilket fortfarande är det bästa bilspel som går att få för pengar - jag spelar det fortfarande så gott som varje dag) kunde man knuffa av sin motståndare i en kurva. Om du försöker göra det i *TOCA* kommer du inte bara att tappa placeringar, utan den förare du kör på kommer troligtvis att ge igen ifall du någonsin kommer förbi.

Kvalificeringen är inte lika avgörande som i Formel 1, trots att man här kör färre varv. Ledningen växlar hela tiden, eftersom många bilar ligger sida vid sida. Om du kommer ur en kurva senare än dina konkurrenter så kan



Alla andra bromsar, men jag kör för fullt och saktar ner genom att köra in i den som ligger framför.

Championship

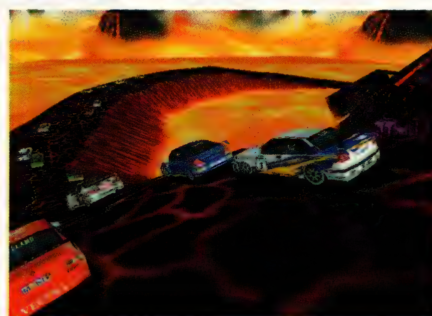








(Ovan) Vi rörde knappt varandra, fast vi körde å andra sidan i 150 km i timmen. (Vänster) Fyra spelare delar på en skärm. (Höger) Den gömda Lavaland-nivån är knappt värd att leta efter. Där finns bara gult gräs och röd asfalt.



du mycket väl tappa fyra placeringar, bara för att sedan bromsa dig tillbaka till tätpositionen i nästa kurva.

Du måste verkligen behärska varje bana om du ska ta dig vidare. När du installerar spelet kan du bara köra de två första banorna, Donnington och Silverstone. Det krävs 20 poäng på varje bana för att komma vidare till nästa omgång. Man belönas med 15 poäng för seger, 12 för andraplatsen, 10 för tredje-platsen och så vidare. Det gäller alltså i genomsnitt att komma trea i två lopp. Det tar flera timmar att lära sig banan så pass mycket att man börjar närma sig pallen.

Det ögongodis som Codemasters kan visa upp här tillfredsställer även den mest kräsne, och på tio minuter byts frustrationen över kontrollsystemet ut mot stum beundran. Bilarna reagerar otroligt bra - också utan force feedback känner du om du tappar greppet, och har därmed chans att kompensera.

Det saknar dock några viktiga element. Om jag inte hade spelat *GP2* så mycket är det inte säkert att jag hade vant mig vid *TOCA* så fort. Det skulle verkligen ha tjänat på att vara lättare att komma igång med - kanske ett arkadläge där bilarna håller sig kvar på vägen längre och undviker de mest tidskrävande avåkningarna.

Det är väldigt svårt att lära sig banorna, och växlingsförslag och körlinjer i stil med de som finns i i *GP2* skulle ha varit en stor hjälp i det här spelet.

Tyvärr kan det inte få lika högt betyg som

> ”TOCA *har det där lilla extra som gör att man inte vill sluta spela.*”

Crammonds mästerverk, men det är inte Codemasters fel. De här bilarna är helt enkelt inte lika spännande och komplexa som Formel 1-bilar. Det finns ingen lagstrategi, inga depå-stopp och inte heller några motorhaverier. Bilarna är så gott som oförstörbara (i spelet, till skillnad från verklighetens vrålåk), vilket är ganska bra till en början men som gör spelet mindre verklighetstroget.

Codemasters har uppenbarligen jobbat hårt med multiplayeraspekten, och den är suverän. I det delade skärmläget finns stöd för upp till fyra spelare (lite krystat, men bra ändå), och nätverkssystemet är smidigt och pålitligt.

Det här är en utomordentligt kompetent simulering, och det är inte mycket som skiljer det från att vara lika fantastiskt som *Grand Prix 2.* Känslan skiljer sig från allt annat jag har spelat, och kör helt klart om *NASCAR 2.* Om Formel 1-förarna tränar på *GP2* kan ni lita på att Tarquini, Warwick och Plato och vad de nu heter spelar *TOCA* mellan säsong-erna hädanefter.

STEVE OWEN

Distributör	Bonnier Multimedia	**Graficaccelerator**	3Dfx, PowerVR, D3D
Utgivare	Codemasters	**Ljudstöd**	Alla vanliga kort
Utvecklare	Codemasters	**MultiPlay**	IPX, modem, seriell, del. skärm (4)
Pris	369:-	**Web Adress**	http://www.touringcar.com
Systemkrav	P133, 16 Mb RAM, Win95	**Release Datum**	Ute nu

PC GAMERS BETYG

Ett väldigt välgjort sim. Känslan är perfekt, men en del tycker nog att det är för krävande.

90%

The Reap



Du kommer att behöva en hel del tålamod för att bli tillfredsställd av den här scrollande shootern.



The Reaps utseende är våldsamt imponerande, men vissa fundamentala begränsningar stör upplevelsen.

INGREDIENSER: ETT skepp (ditt), hundratals större skepp (deras), power-ups (intelligent utspridda), stora explosioner (många) och ett bestämt antal liv. Anta att allt detta finns och då är det i princip bara ett beslut som behöver fattas. Ska det vara vertikal eller horisontell scrollning, eller 3D eller isometriskt. Ganska enkelt egentligen.

Housemarque Games har ovanligt nog bestämt sig för det isometriska alternativet. Problemet är att det bara är ett fåtal isometriska scrollare som har fungerat - bästa exemplet är *Viewpoint* för NeoGeo (som var suveränt). *The Reap* kan bäst beskrivas som *Viewpoint* för PC och precis som många PC-spel i arkadstil klarar det sig bra, pressar hårdvaran till det yttersta men tillför inget nytt till genren.

Det största problemet är perspektivet. Isometriska spel gör det onödigt svårt att sikta och detta märks tydligt här eftersom bakgrundens falska djupkänsla försvårar ytterligare. När du har en plasmaström som skjuter ut framför skeppet går det an, men när flera skott fyras av, inkommande eld kommer mot dig och tio skepp exploderar runt dig blir det liiite svårt att sikta rätt. "Marken" borde vara på en nivå och skeppet borde ha en skugga för att underlätta styrningen.

Snyggt

Det andra problemet är strukturen och svårigheterna på power-upsen. *The Reap* ger dig alla möjliga godsaker på första nivån, vilket gör dig praktiskt taget osårbar... ända tills en gul ubåt poppar upp, dödar dig med ett skott och de flesta av dina power-ups försvinner. Du kan plocka upp en del igen, men på de svårare nivåerna är det i princip kört.

> *"Till spelets fördel ska sägas att* The Reap *är fantastiskt snyggt."*



Till spelets fördel ska sägas att *The Reap* är fantastiskt snyggt. De renderade skeppen, explosionerna, eldkraften, och fienderna är bland de bästa någonsin i ett shoot-`em-up. Skärmen blinkar ibland på allt utom värstingmaskiner men det är inget stort problem. Faktum är att det ser nästan för bra ut. De sönderskjutna fienderna översvämmar skärmen tillsammans med din eldgivning så att det är svårt att fokusera på skeppet. Vilket begränsar underhållningsvärdet på alla shoot-'em-ups egentligen.

JAMES FLYNN

Distributör	Funsoft Sweden	Graficaccelerator	Ingen
Utgivare	Take 2	Ljudstöd	Alla Win-kompatibla kort
Utvecklare	Housemarque Games	MultiPlay	2 personer
Pris	399:-	Web Adress	http://www.take2games.com
Systemkrav	P75, 16Mb RAM, Win95	Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

En visuell fest, men man tröttnar snart om man inte har väldigt stort tålamod och blick som en örn.

70%

Butik & Postorder

Billigast i Sverige!

TV-spels erbjudande

Nintendo 64
Inkl 2 handkontroller och ett års medlemsskap värt 100:- och 50:- rabatt på alla spel 1795:-

Playstation
Inkl en handkontroller och ett års medlemsskap värt 100:- och 50:- rabatt på alla spel. Vid köp av ett nytt spel betalar du endast 1495:-

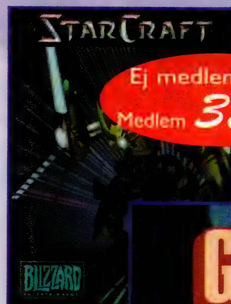
Ring oss om 3DFX grafikkort, Rightous 3D och Voodoo 2!

Priser

Nya spel	Ej medl	Medl
Lek och Lär Lekis	399:-	349:-
Riven	429:-	379:-
Age of Empires	449:-	399:-
Quake 2	379:-	349:-
FI Racing	349:-	299:-
Close Combat 2	429:-	379:-
Seven Kingdom	379:-	329:-
Tombraider 2	399:-	349:-
Sidewinder 3D Pro Joystick inkl spelet Hellbender		599:-

Beg spel		
FIFA 98	299:-	249:-
Riven	329:-	279:-
Age of Empires	329:-	279:-
Fallout	329:-	279:-
Jedi Knight	299:-	249:-
Red Alert	299:-	249:-
Quake 2	299:-	249:-
Monkey Island 3	299:-	249:-
Atlantis	299:-	249:-
Svea Rike	299:-	249:-

Plus 100-tals andra nya och beg spel.







Bli medlem för 100 kr/år och du får köpa spelen till våra låga blå medlemspriser.
Köper - Byter - Säljer nya och beg spel till:
PC • MAC • Playstation • Nintendo 64

Butiksadress: SVEAVÄGEN 78, 113 58 STOCKHOLM. *Tel/Fax:* 08-673 45 00.
Order-Telefon: DYGNET RUNT. TEL/FAX: 08-673 45 00. www.cdromretur.a.se

Samtliga priser inkl moms, endast frakt tillkommer! Vi reserverar oss för ev slutförsäljning och prisändringar.
För ej utlösta paket debiteras minst 150:-. Returer behandlas endast efter erhållet returnummer. För kompatibilitetsproblem ansvaras ej.

SÄLJSUCCÉN FORTSÄTTER!

NU KAN NI KÖPA PC GAMERS T-SHIRT "ARE YOU A MAN OR A MOUSE" MED ERT EGET NAMN PÅ RYGGEN. JA, JUST DET! PRECIS SOM PÅ BILDEN I VÅR STORA ANNONS.

INGENTING ÄR GRATIS HÄR I LIVET!
200:- INKL. RYGGTRYCK PÅ MAX 7 BOKSTÄVER.

MAILA ER ORDER TILL **pcgamer@medstroms.se** OCH GLÖM INTE ATT SKRIVA VAD DET SKA STÅ PÅ RYGGEN! (exempel: DOOMer)

OBS! FÖR ATT T-SHIRTEN SKA FÅ ETT HÖGT SAMLARVÄRDE KOMMER VI ATT TRYCKA DEN I ENDAST 50 EXEMPLAR.



OBS! Detta erbjudande är unikt och kan inte kombineras med andra erbjudanden i tidningen.

Longbow2



Så är då äntligen *Longbow 2* här, för alla er som väntat ända sedan ettan släpptes. Hoppas bara att ni har uppgraderat...

NÄR *LONGBOW* SLÄPPTES VAR det en smärre revolution i flygsimulatorvärlden, då det bevisade att man både kan ha ett snyggt spel, med texturemapping och relativt detaljerade objekt, och dessutom en bra spelmotor i grunden, med något sånär intelligenta motståndare. Allt detta utan att datorn måste fuska allt för mycket. Det var dessutom kul att spela, förutsatt att man hade morgondagens maskin redan i dag, så att säga. Det krävde inte lite av burken, och det är en tradition som man gladeligen har fortsatt. Det första som slog mig när jag skulle installera var att den MINSTA installationen var på blygsamma 170 Mb, och med den blir det hela dessutom rätt slött. Spelet kommer dessutom på två CD-skivor, så man får sitta och byta ibland, även om detta bara är när man byter terräng från USA till Azerbadjan. Japp, ni såg rätt, det finns bara två olika miljöer att flyga runt i. De är å andra sidan rätt snygga, och Azerbadjan är dessutom uppdelat i tre mindre delar.

Jag vet inte om de verkligen har digitaliserat kartor av platsen i fråga, men det ser mycket verklighetstroget ut. Här finns inga våldsamma stup var femtionde meter, som i *Comanche 3,* utan mjukare, mer böljande terräng. Ungefär som det faktiskt ser ut ute i guds fria natur, med andra ord. För att få fullt utbyte av det hela ska man dock helst ha ett 3Dfx-kort (värst vad vi tjatar om det, va?), då får man en hel del snygga ljuseffekter och



De tror att de är säkra. De har fel.



Det här med motljus fungerar i alla möjliga sammanhang.

Detaljerat

genomskinlig rök m m. Tyvärr har jag bara sett det på bild, då jag inte har något 3D-kort ännu. Men det är rätt snyggt ändå.

Ok, åter till början. Efter ett snyggt intro dyker en meny upp, och allting ser exakt ut som i *Longbow 1,* så det är inga problem att navigera här (inte för att det är svårt för nybörjaren heller).Man kan välja att träna, flyga enskilda uppdrag, eller bara sticka ut och skjuta utan några som helst förberedelser. Träningen är dock att rekommendera, eftersom det inte är så lätt som man kanske kan tro att flyga helikopter, och den är dessutom mycket välgjord. En instruktör talar hela tiden med dig, och du har händerna fria för att flyga och följa hans instruktioner. Han måste dock vara världens mest tålmodiga människa, för till och med när jag flög runt och larvade mig i en halvtimme och sköt raketer på min egen bas fortsatte han bara att lugnt och sansat be mig hovra på 200 fot så vi kunde fortsätta lektionen. Killen måste ha jobbat på körskola förut.

Hmm, säger ni, allt det här var ju med i *Longbow,* så vad finns det för nyheter? Tja, förutom den allmänna uppfräschningen, och en hel del mer ljud och ljus, har man lagt till två extra helikoptrar, UH-60 Blackhawk och OH-58 Kiowa Warrior. Den förstnämnda är en transporthelikopter, och har två små kulsprutor som enda beväpning. Flyger man den är det bäst att man har eskort, och ibland kan det bli nödvändigt att göra det för att vara säker på att ens små mannar blir avsläppta på rätt plats. Dessutom kan det vara rätt kul att greppa en kulspruta och peppra buskarna medan man landar, eller göra en looping så att snubbarna i kabinen far åt alla håll (nej,

"Det ser mycket verklighetstroget ut."

det är tyvärr inte med i spelet. Använd er fantasi, vet jag). Kiowa är en spaningshelikopter, med en del vapen, men dess främsta egenskap är att den har ett sikte ovanför rotorn. Man kan alltså kolla över klipptoppar och sådant utan att visa sig.

En liten varning bara, om ni har en dator som hamnar precis på systemkraven: uppgradera innan ni köper detta spel (eller köp det inte alls), det har en otrevlig tendens att krascha på en P133.

MATS NYLUND

Distributör	EA	Graficaccelerator	3Dfx-kort
Utgivare	Origin	Ljudstöd	Alla vanliga kort
Utvecklare	Jane's Combat Simulations	MultiPlay	LAN, modem, kabel
Pris	ca. 389:-	Web Adress	http://www.janes.ea.com
Systemkrav	P133, 16 Mb RAM	Release Datum	Ute nu

PC GAMERS BETYG

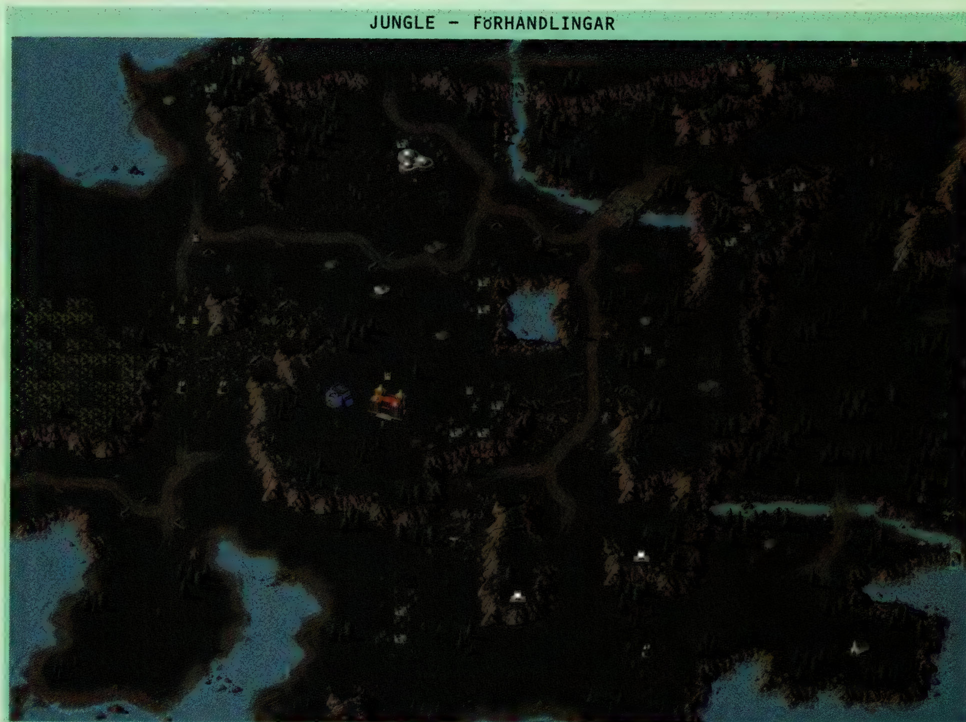
En snygg, och mycket realistisk helikoptersimulator, som dock kräver sin maskin (eller 3D-kort).

86%

C&C: The Aftermath

Tycker du att det är svårt att klara av *Aftermath*-uppdragen? Här kommer receptfri medicin mot din *Command & Conquer*-förstoppning.

Eftersom det kommer så många nya strategispel den här vintern, tänkte vi att ni kanske ville få lite hjälp på traven med *Aftermath*-uppdragen. När allt kommer omkring måste det ju finnas hundratals andra spel man vill spela igenom innan man kan dra sig tillbaka och gå i pension. Det här är vår garanti: om du inte har klarat *Aftermath* innan din 60-årsdag, har du vår tillåtelse att mata fåglarna med den här guiden.


JUNGLE – FÖRHANDLINGAR

VASSA TEKNIKER

Finjustera dina slaktarkunskaper med hjälp av de här råden.

Slå ut alla ore trucks

Döda dem. Det är vanligtvis det enda sättet att stoppa datorns oändliga våg av massiva dödsmaskiner i metall.

Rätt avstånd

Det har alltid ingått i *C&C*-dieten att spränga basförsvaret med V2-raketer och andra långdistansanfall. Du kan se om ett mål är inom skotthåll genom att titta på markören. Om den är en vit cirkel med fyllning som ser ut som hallonsylt, kan du skjuta. Om den är en vit cirkel med små mintgröna kärnor utanför måste du flytta närmare.

Fokusera elden

Problemet med *C&C* och de flesta andra spel är att skadade enheter inte lider av de bieffekter som det innebär att vara skadad. En skadad V2:a är lika träffsäker och farlig som en hel. Istället för att anfalla flera fordon på en gång, beordrar du dem att förstöra ett fientligt fordon åt gången. Ta dem en efter en. För varje fordon du förstör minskar antalet kulor som du måste undvika.

Skjut-och-stick

Det är alltid svårare att träffa ett rörligt mål. Du har en klar fördel om du kan se till att dina enheter rör på sig medan allt runt omkring står still. Tryck på "X"-tangenten flera gånger nästa gång du ger order om ett stridsvagnsanfall. Dina stridsvagnar sticker åt alla håll, men de kommer hela tiden att ha sina kanontorn riktade mot fienden.

Köattacken

Den här metoden skiljer sig från skjut-och-stick, eftersom du får mer kontroll över dina enheters rörelser. Efter att ha gett anfallsordern håller du nere "Q"-tangenten och ger dina enheter förflyttningsorder. De följer dina order samtidigt som de skjuter mot fienden. Den här tekniken fungerar både på skepp och tankenheter.

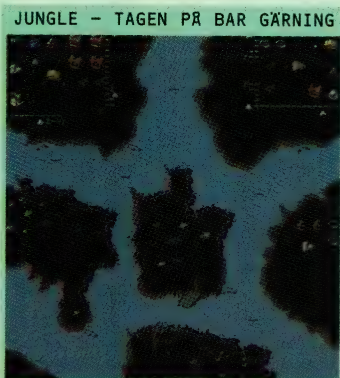
Spräng gränsen

Fartgränsen, vill säga. Om du är otålig och inte har några skrupler kan du placera dina långsammare enheter i samma grupp som snabbare vattentransporter eller APC. Tryck på "F" nu. Nästa gång du får förflyttningsorder ger de långsammare enheterna järnet för att försöka hinna med sina snabbare kamrater.

ALLIES

Ta från de rika

Ryssarna utvinner ore på ett fält norr om överfarten. Om du kan skicka en handfull stridsvagnar till det fältet och slå ut alla ore trucks, kan datorn inte återhämta sig och då blir det omöjligt för den att ta fram nya fordon eller ersätta förlorade byggnader. Därefter är det bara att krossa försvaren innan man rullar in i baserna. Erövra krigsfabriken i basen längst till vänster så att du kan skapa V2:or som slår ut Tesla coils.


JUNGLE – TAGEN PÅ BAR GÄRNING

I grevens tid

Följ det labyrintliknande landet för att komma till den sovjetiska basen och skicka en ingenjör till högkvarteret för att släppa fångarna. Använd skjut-och-stick-taktiken för att döda de tanks som kommer i din väg.

Det första riktiga hindret är en Tesla coil belägen på en kulle. Du måste förstöra den på ett brutalt sätt. En skärmbredd väster om de nordöstra barackerna finns ett minfält som löper från klippbasen till klippavsatsen vid det ensamma trädet.

När du har släppt fångarna fria tar du dig tillbaka till landningszonen så snabbt som möjligt. Du jagas av flera Mammothtanks, men fångarna är lika snabba. De är ju liksom rädda för att dö.

Tagen på bar gärning

Här måste du skutta mellan olika öar, eftersom du måste föra Tanya från ö till ö för att få förstärkning. Du får helikopterhjälp på den andra ön, men om ☛

du inte flyttar på den så fort den landar kommer ett par MiG-plan och förstör den.

Ditt raketinfanteri kan slå ut attackhelikoptrar, men du måste ha åtminstone en grupp om fem, och du måste hålla dem vid liv. Lämna enstaka gevärssoldater bredvid lådorna du hittar på öarna. De här lådorna läker alla dina enheter till full hälsa. Du bör bara använda dem när du riskerar att förlora ditt raketinfanteri.

Krossa betongmuren vid den nordöstra basen och stick in med din spion i radarkupolen. Fixa en landningszon i nordväst med dina jagare. Använd dem för att banka vettet ur Tesla coils och raketinfanterister vid kusten.

Produktionsavbrott

Genom att förstöra kraftverken får du ett par Chronotanks. Skicka dem norrut, förbi bron och österut runt muren. Teleportera dina Chronotanks till den lilla ön till vänster om ubåtsbunkern och bomba den till stenåldern.

Förhandlingar

Som alla vet är det bäst att förhandla när man själv är stark. Du kan få Tanya förbi barrikaden i öst när du har förstört de båda SAM-fästena i norr. Döda alla

JUNGLE - TIDEN ÄR KNAPP



ARCTIC - SPELA SCHACK



infanterister som kommer i din väg, men undvik alla otäcka stridsvagnar. Återvänd till kyrkan med gisslan i släptåg. En tank står parkerad vid den sista flodövergången, men den kan du undvika genom att sticka in i skogen till höger.

Stridsvagnsfeber

När du har erövrat ubåtsbunkern och kraftverket kan du ta dig över vattnet i en splitter ny transport och hitta din bas. Skicka en spion österut för att infiltrera radarkupolen i fiendens läger. Såvida inte du vill bli hundmat är det bäst att akta dig för vovvarna.

Tillverka en APC och skicka den söderut för att plocka upp professorn. Återvänd till basen och lasta in honom i räddningshelikoptern.

Tiden är knapp

Teleportera dina Chronotanks från ö till ö och förstör alla SAM-fästen du hittar. När du kommer till tanken på bron hoppar du bock över honom. Så småningom kommer Tanya för att hjälpa dig.

Bygg din bas till höger om fyndigheten. Eftersom ryssarna har fyra orebilar och roffar åt sig mängder, måste du skaffa en krigsfabrik omedelbart och göra sex eller sju medium tanks som kan förstöra dem. Skjuta-och-sticka är det enda tänkbara alternativet om du ska lyckas med det här utan att drabbas av svåra förluster själv. Därefter är resten av uppdraget lätt.

Heltokigt

Bortom några träd i söder finns en mängd godis att plocka. Reparera dina enheter och byggnader efter varje M.A.D-tankanfall, såvida inte du vill bli av med dem. För att stoppa anfallen bygger du en APC och stoppar in en spion. Skicka den till techcentret i syd, och infiltrera byggnaden. Upprepa det här för tech centren i ost och sydost.

ARCTIC - PROVKÖR



När researchcentret dyker upp i kartans nedre högra hörn, teleporterar du Chronotanks dit - ovanpå fiendesoldaterna om det går. Förstör konstruktionsplatsen och research centret samtidigt som du kör över de små soldaterna. Använd en tankbataljon för att rensa kartan från ryska styrkor.

Spela schack

Du ligger på försvar tills timern har tickat ner. Lägg minor i ett schackrutigt mönster vid alla ingångar till basen. Placera ditt artilleri bakom dina kanontorn, och dra ditt raketinfanteri till toppen och lite närmare mitten av din lilla utpost. Om du får en chans kan du plocka upp lådan under oljefältet så att du får lite pengar till reparationer.

Det enda sättet att vinna det här uppdraget är att skicka våg efter våg av stridsvagnar norrut och nöta ner försvaret lite i sänder. Dina jagare kan ge dig lite understöd. Använd dina förstärkningar uppe till vänster för att förstöra alla orebilar. Det här stoppar inte ryssarnas förstärkningar, men det förhindrar dem från att reparera skadorna på basen.

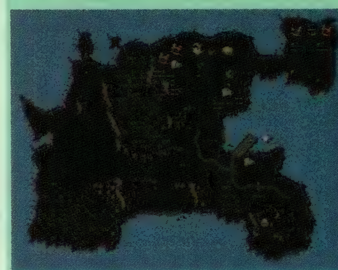
SOVIET

På farlig mark

Bygg en ubåtsbunker i ett tidigt skede. Skicka tre ubåtar till kartans övre del. Förstör fiendens skeppsvarv och de eventuella skepp som har kommit ut. Sväng västerut och förstör skeppen i den här lilla hamnen.

Skicka nu två missilubåtar som bombarderar allt runt den norra kusten. Du bör kunna slå ut halva basen utan att lida några förluster själv. Det är inte svårt att målsöka saker under GAP-skyddet: använd

JUNGLE - VAPENBRÖDER



VAPENSPECIFIKATIONER

Namn	Skada	Laddningstid (sekunder)	Räckhåll (rutor)	Ammunition
Armour-piercing Tusk	75	:05	5	Pansarbrytande
Demolition Nuke	500	–	1[illegible]	Kärnvapen
Portable Tesla	45	:05	3[illegible]	Super
Submarine SCUD	400	:06	14	Högexplosiv
Tesla Tank Zap	100	:08	7	Super
Wrench	100 (rep.)	:05	1[illegible]	Mekanisk

en ubåt i undervattensläge som riktar missilerna.

Chockterapi

Det här är ett okomplicerat uppdrag, men det finns fortfarande vissa saker du måste känna till. För det första finns en hälsolåda under ett hus vid floden i söder. Till sist behöver du en V2:a för att sänka de jagare som ger sig på dina ubåtar.

Stålsätt dig

Kontrollpanelerna avaktiverar maskingevärstornen på den här nivån. Den första panelen är belägen i söder och till höger om den plats där du startar. Stick österut härifrån, och gå in i tech centret. Stick tillbaka, ta den första korridoren söderut, fixa panelen på vägen, och stick in i tankrummet.

Stick mot söder och österut i reaktorrummet. Tryck på panelen i söder för att starta timern. Stick tillbaka igen, och spring åt söder. Tryck på panelen i öster, infiltrera vapenfabriken, och hoppa in i det experimentella fordonet. Fly genom den långa tunneln precis norr om reaktorrummet. Slåss inte. Kör bara.

Provkör

Lasta in Volkov i Phase-transporten och skicka dem till det norra tech centret. Låt Volkov demolera tech centret medan du använder Phase-transporten för att slå ut alla AA-vapen. Gör samma sak när du når kommunikationsbasen i sydost. Därefter använder du dina ubåtsförstärkningar för att rensa kanalen från kanonbåtar och jagare.

När du får din sändning med tanks placerar du Phase-transporten vid den punkt där vägen övergår till en landbro över floden. Därifrån kan du förstöra fiendens utposteringar från långt håll, vilket öppnar upp vägen.

Drick inte vattnet

När du har klarat av alla tar du chronospheren och åtminstone ett kraftverk. Teleportera din MCV över vattnet och sätt upp din bas vid den norra flodbanken. Det finns mängder av ädelstenar att hämta vid kartans övre vänstra hörn. Plocka ihop dem snabbt så

ENHETSSPECIFIKATIONER

Namn	Hälsa	Skydd	Snabbhet	Sikt	Vapen
Chronotank	350	Lätt	5	5	Armour-piercing Tusk
Demolition Truck	110	Lätt	8	3	Demolition Nuke
Field Mechanic	60	Inget	4	3	Wrench
M.A.D. Tank	300	Tungt	3	6	M.A.D. Device
Missile Submarine	150	Lätt	5	6	Submarine SCUD
Phase Transport	200	Tungt	10	5	Armour-piercing Tusk
Shock Trooper	80	Inget	3	4	Portable Tesla
Tesla Tank	110	Lätt	8	7	Tesla Tank Zap

att du kan bygga några Tesla coils som försvarar din bas.

Försumma inte din södra bas. Bygg en ubåtsbunker och ett par Tesla coils som skyddar den från de allierades jagare och kryssare. Du kan bli av med de allierades flotta genom att förstöra deras varv med ett par ubåtar.

Bygg en vapenfabrik i den södra basen och ta fram tio tunga stridsvagnar. Lasta in dem i en transport och stick iväg mot det bortre brohuvudet förbi den söndriga bron. Du kan ignorera kanontornen och bara köra rätt in i basen. Krossa allt utom tech centret som du behöver.

Kritisk situation

För att kunna placera Volkov och vetenskapsmannen på ön måste du kapa strömmen till alla Tesla coils. Använd dina missilubåtar för att förstöra kraftverken utmed ön. Se till att inte förstöra själva Teslorna.

Skicka vetenskapsmannen till kontrollcentret, samtidigt som Volkov förstör SAM-platserna. Var försiktig när du förstör den sista. Om du blir av med Volkov förlorar du uppdraget.

Vapenbröder

Det är arbetsamt att få ur spionen ur lägret. När han kommer ut från högkvarteret springer du förbi tunnorna i syd. En av bröderna skjuter mot dig. Om du har tur träffar han tunnorna samtidigt som du passerar, vilket rostar de efterföljande hundarna. Spring tillbaka till landningszonen för att få förstärkningar.

Fixa orebilarna på det norra orefältet. Om du behöver pengar för att köpa tanks för att lyckas med detta, plockar du upp lådorna som är gömda under tech centret i öster. Återigen får du problem med de allierades flotta, såvida inte du bemöter dem med ubåtar i ett tidigt skede. Passa dig särskilt noga för den kryssare som glider upp för att bomba dina byggnader söderifrån.

De båda bröderna är tuffa, men inte oövervinneliga. Om du är tillräckligt tuff för att reta upp dem är du också tillräckligt tuff för att döda dem.

En mekanisk gud

Bygg tre missilubåtar, eftersom de hjälper dig att klara av de svåra delarna i det här uppdraget. När du landstiger med dina tanks på den nordvästra ön, bör dina ubåtar anfalla kanontornen innan du skickar igenom dina stridsvagnar.

Ubåtarna har tillräcklig kraft för att förstöra radarkupolen på grannön. Landstig med trupper för att plocka upp de 12 000 som är lagrade under fabrikerna.

Det finns en chans att slå ut fiendens vapenfabriker utan att själv bli alltför skadad. Leta reda på vapenfabriken med ett spionplan, och släpp sedan ner fallskärmsjägare på kärnvapenbilen som är parkerad bredvid. Spräng den i luften.

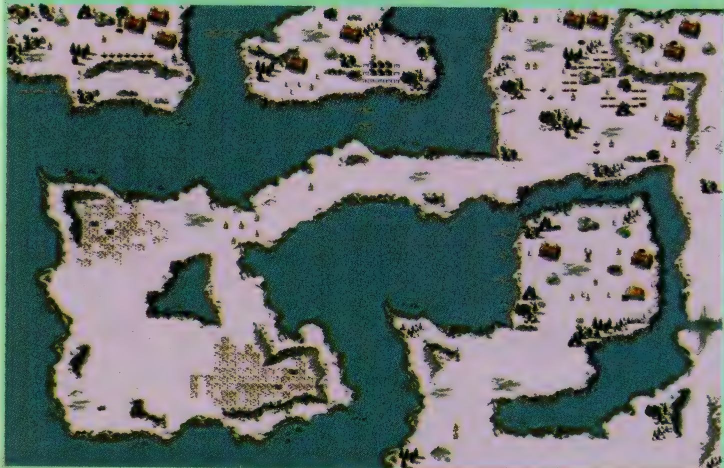
En tankbataljon plockar den tredje radarkupolen i det övre högra hörnet med lätthet. Den fjärde radarkupolen finns på den halvö där de håller Volkov. Efter att du har förstört kupolen skickar du in en ingenjör i vapenfabriken. Du kan inte köra över Volkov, men han är känslig för luftangrepp.

Revolution

Grunjev är en märklig plats där inte allt är vad det verkar vara. Det smarta sättet att döda byborna på är att använda minor. Du måste hålla ut tillräckligt länge för att Stalin ska hinna skicka sin personliga vaktstyrka. De dödar alla som du har missat. En hake: de anfaller dig också, så du måste vara förberedd på att möta dem med stridsvagnar.

Du kanske behöver lite hjälp med ekonomin, så se till att dina orebilar hittar de ädelstenar som omger den centrala dammen. De finns på båda sidorna om floden. Slå ut de allierades orebilar direkt och förhindra att de roffar åt sig godbitarna.

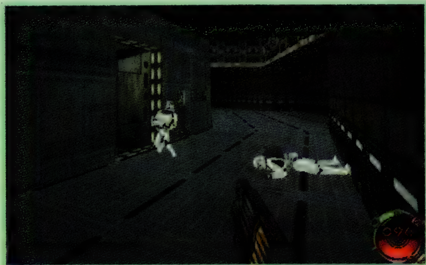
ROGER WONG


ARCTIC – EN MEKANISK GUD

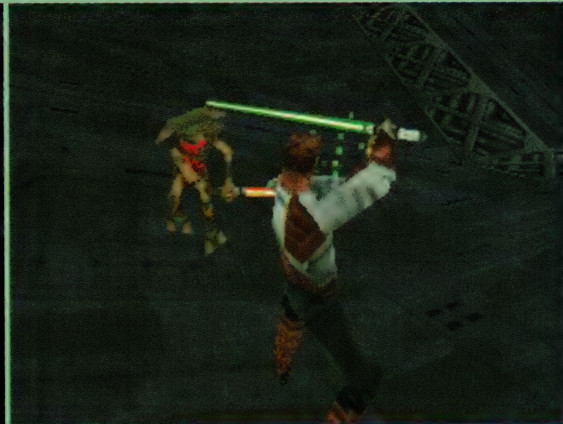
C&C: The Aftermath recenserades i PCG 13, där det fick 75%.

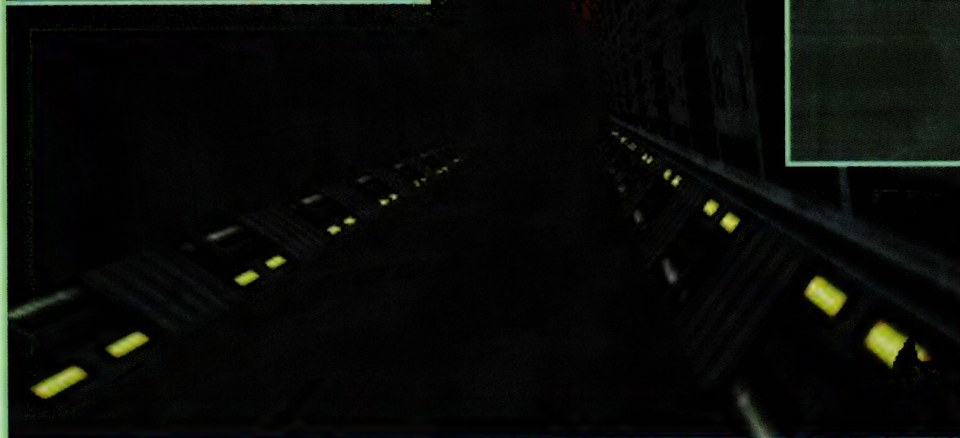
Jedi Knight

Med hjälp av del två av vår spelguide tar du dig förhoppningsvis fram genom resten av spelet.





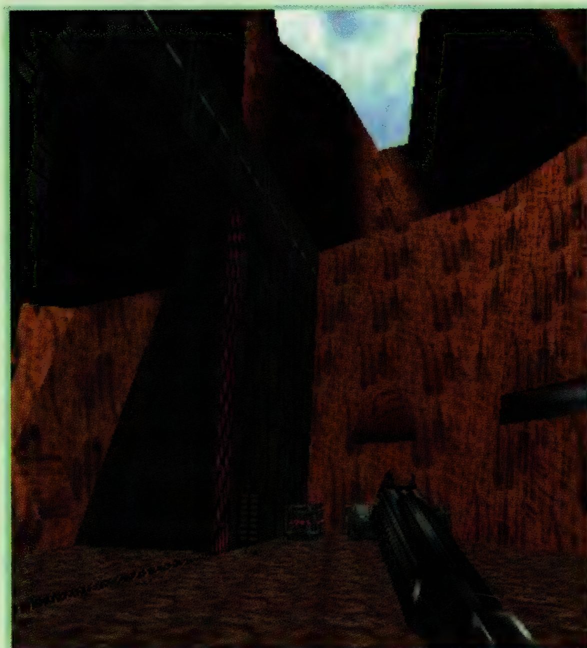




Åk upp med hissen och besök PC Gamer-kontoret.

NIVÅ 11: THE BROTHERS OF THE SITH

Gorc och Pic är ganska tuffa tillsammans, så försök att ta dig an en åt gången. Den stora killen är vanligtvis lättare att göra sig av med genom hoppande attacker, medan du kan göra dig av med den andra genom att använda Z-tangenten.



NIVÅ 12: ESCAPE WITH THE MAP

Öppna dörren till höger, stick igenom nästa dörr till höger och ta dig igenom den stora hangardörren. Följ korridoren, ta dig igenom alla dörrar du ser, välj sedan den vänstra tunneln. Ta dig upp i hissen och plocka upp den gula nyckeln. Åk upp med den gula hissen, tryck på kontakten och öppna dörren. Korsa bron och ta hissen upp. Roffa åt dig den gröna nyckeln, och åk ner med hissen. Kliv ur, ta den röda nyckeln, ta dig tillbaka till tunneln genom att åka ner med den runda hissen och gå igenom nästa dörr vid tunneln. Åk ner med hissen, tryck på kontakten vid kraftfältet, följ sedan bandet och ta dig in i den smala tunneln och åk upp med hissen.

Hoppa till de stora lådorna från avsatsen tills du kommer till avsatsen med två dörrar. Gå in och hämta den blå nyckeln, återvänd sedan till det runda hissrummet och åk upp med den gula hissen igen. Använd kontakterna för att ta dig över de gula och röda nyckelbroarna, och tryck sedan på den blå nyckelkontakten. Gå över bron och den gröna nyckelbron, ta dig sedan upp med hissen och följ rampen tills rummet blir rött.

Gå ner på den motsatta sidan (som är identisk med den du tog dig upp på), över bron och öppna dörren. Gå uppför rampen och sväng vänster runt plattformen. Gå igenom dörren till vänster, hoppa ner, gå igenom dörren och gå ombord på Jans skepp.

NIVÅ 13: THE LOST PLANET OF THE JEDI

Hoppa nerför ramperna och avsatserna och följ den vänstra avsatsen tills du kommer till kraftfältet. Ta dig sedan uppför rampen, skjut tornen och hugg sönder kraftnätet med din sabel. Gå över bron, genom dörren, uppför rampen och hugg över gallret, återigen med din sabel.

Gå nu tillbaka genom dörren, över bron och uppför rampen till höger. Hugg sönder det gula gallret, och hoppa ner. Åk upp med hissen längst bort och hugg sönder det sista kraftnätet. Återvänd nu till det stora kraftfältet och gå igenom, ner i vattnet.

Simma ner så långt du kan, gå sedan upp till ytan och följ strömmen tills du ser en liten undervattenstunnel till höger. Ta dig igenom, gå upp till ytan i poolen, och hoppa ut. Spring uppför rampen.

Högst upp använder du hissen för att ta dig ner, öppna dörren och döda AT-ST:n med hjälp av detonatorn. När du har sprängt den tittar du ner under bron och spanar in röret där under. Nu måste du ta dig till sidan av plattformen, vid bron. Du bör precis missa brons sida, och landa på röret. Spring utmed det mot kraftfältet, och hoppa till sprickan i väggen. Välj den vänstra tunneln och följ den. Hugg sönder gallret i slutet, hoppa upp och tryck på kontakten i den intilliggande rummet för att fixa kraftfältet.

Spring nu upp till rummet som är beläget till vänster om det nu avaktiverade kraftfältet. Stick uppför rampen till den översta avsatsen, där du hittar ännu en kontakt. Tryck på den för att öppna de stora dörrarna, spring sedan igenom och stäng dem sedan med hjälp av


Så här klyver du skallen på fula gubbar.

kontakten. På så sätt slipper du alla Stormtroopers.
Tryck på hisskontakten i alkoven till höger, och åk sedan med hissen upp. Tryck på kontakten i rummet till vänster i det här området, gå sedan in i nästa hiss för att avsluta nivån.

NIVÅ 14:
MAW - THE REVENGE

Det här är en ganska svår motståndare - du måste undvika Maws snurrande anfall och den skada han kan åsamka dig - men du har mängder av power-ups och föremål till din hjälp. Det finns lite hälsa bakom pelaren där du börjar, och du når den övre nivån genom att hoppa från toppen av hissen till den intilliggande korridoren.

NIVÅ 15:
THE FALLING SHIP

Gå fram mot dörren, undvik hålet i golvet. Titta upp mot vänster när du kommer till dörren, så ser du en tunnel. Hoppa in i den, hugg sedan sönder lådorna. Hoppa ner i schaktet, hoppa sedan upp och spring mot fläkten. Hugg sönder gallret. Gör samma sak med den andra fläkten, och spring sedan nerför korridoren och hoppa ner i det röda rummet.

Hoppa genom öppningen med röda ljus i tunneln, spring sedan bortom de ovala öppningarna och hoppa ner i det fyrkantiga rummet. Ta tunneln till vänster tills du kommer till ett hål. Hoppa ner mot den cylinderformade öppningen. Följ tunneln in i ett rum med lådor i. Ta dig nerför rampen som leder ner till en dörr, öppna den och spring framåt, förbi pilarna in i rummet.

Tryck på de båda kontakterna när du är där inne, och återvänd sedan genom dörren och ta dig uppför de båda ramperna. Så småningom passerar du några pilar som pekar åt det håll du är på väg mot. Följ dem och de tunnlar de leder dig till tills du hittar en ramp. Gå nerför den, genom dörren, och tryck på kontakten till höger. Korsa korridoren och ta dig in i skeppet.

NIVÅ 16:
SARISS - JEDI BATTLEGROUND

För att besegra Sariss bör du satsa på att få tag på Yuns ljussabel, ta skydd och sedan leta reda på det fallna skeppet. Därinne hittar du health packs och en massa granatsplitter som kan komma till pass.

Om du är en Light Jedi räcker det troligtvis med att du använder din sabel och "persuade". Om du är en Dark Jedi bör du försöka undvika hennes hemska "eye of death."

NIVÅ 17:
THE VALLEY TOWER ASCENT

När hissen kommer upp till toppen går du till vänster, upp, och in i rummet. Tryck på kontakten, och spring sedan snabbt nerför rampen och in genom dörren. Ta dig fram nerför korridoren, förbi AT-AT:n, åk sedan upp med hissen. När du är ute på avsatsen aktiverar du kontakten för att öppna dörren.

Gå in, och ta den första rampen till vänster för att komma upp till toppen. Högst upp trycker du på kontakten för att avaktivera kraftfältet, återvänd sedan och hämta hissen. Ta hissen ner, spring över och ta dig till vänster för att komma till väggallret. Hugg sönder det, och det bakom också med din ljussabel, och gå sedan framåt in i det gula rummet.

Ta dig framåt in i schaktet och trilla ner - var inte orolig, tyngdlagen fungerar till din fördel. Hoppa nu ner till avsatsen nedanför (du måste svänga runt för att se den), och aktivera kontakten.

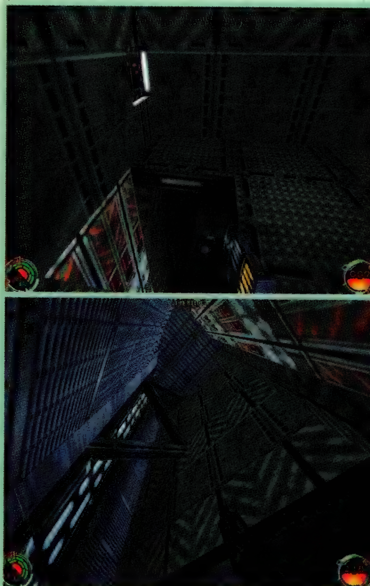
Bakom dig kommer det upp några lådor. Hoppa till en och åk med den tillbaka till den avsats du kom ifrån. Åk upp två plan med hissen. Du ser transportband på golvet och lådor som åker på dem. Hoppa till avsatsen ovanför dig med hjälp av de här lådorna, gå sedan in genom dörren till vänster om dig. Skjut bränsletunnorna från långt håll. Hämta power-ups från den hemliga passage som nu syns, och hoppa sedan upp på en av lådorna och åk med den in i nästa vertikala tunnel.

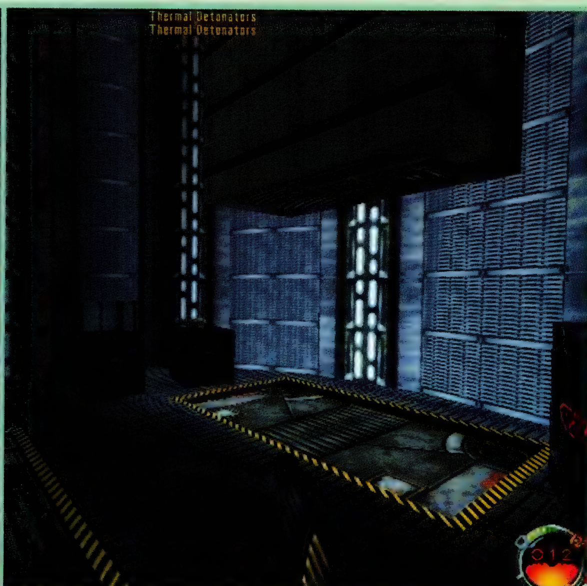
När du åker upp ser du en avsats. Hoppa av på den, och plocka upp den railgun och de power-ups du hittar. Hoppa sedan ner till schaktets botten, hoppa till en låda och spring in i tunnelöppningen på schaktets sida.

Hoppa in i lufttunneln, undvik kanterna på sidan, flytta sedan framåt och ut ur lufttunneln på avsatsen. Hoppa ner tills du kommer åt den stora hissen. Aktivera hissen och åk upp.

Härifrån går du till vänster och tar den lilla hissen ner, undvik vindtunneln för att springa till den andra sidan av korridoren och ta dig uppför ramperna.

Tryck på den kontakt du hittar, spring sedan tillbaka samma väg som du kom, ☛







Jätten Glufs-Glufs har vaknat på fel sida.

över korridoren, upp med hissen och gå igenom dörren. Till höger ser du en plattform. Ta dig upp på den, tryck på kontakten, spring sedan framåt och gå till kanten av dalgången. Hoppa ner till avsatsen, gå igenom rummet och ta sedan hissen upp. Härifrån följer du stenrampen uppåt, och sedan tar du hissen.

Spring runt hörnet, nerför passagen och sedan förbi vindtunneln och nerför en annan passage. Åk upp med hissen i slutet, och spring sedan runt hörnet till vindtunneln. Hoppa ner och ta dig nerför den vänstra passagen. Följ ramperna, tryck på kontakten och stick tillbaka under rören till den plats du redan varit på. Tryck på kontakten, och spring snabbt in i rören där dörrarna var stängda. Fall ner i hålet i golvet och titta rakt ner, och öppna dörrarna under tiden som du faller. Tryck på kontakten framför dig, välj sedan någon av korridorerna och åk med hissen upp. Följ korridoren tills du hittar en ramp, öppna sedan dörrarna längst bort. Följ tunnlarna till en avsats, följ sedan avsatsen till ett rum och en kontakt. Tryck på kontakten och hoppa sedan av avsatsen, in till bottnen av den stora lufttunneln.

Använd din ljussabel på gallret, och gå in i hissen för att slutföra nivån.

NIVÅ 18: DESCENT INTO THE VALLEY

Gå igenom dörren högst upp, och ta dig nerför ramperna. Tryck på kontakten, ta dig in i hissen, fall sedan ner till bottnen vid den stora dörren i golvet.

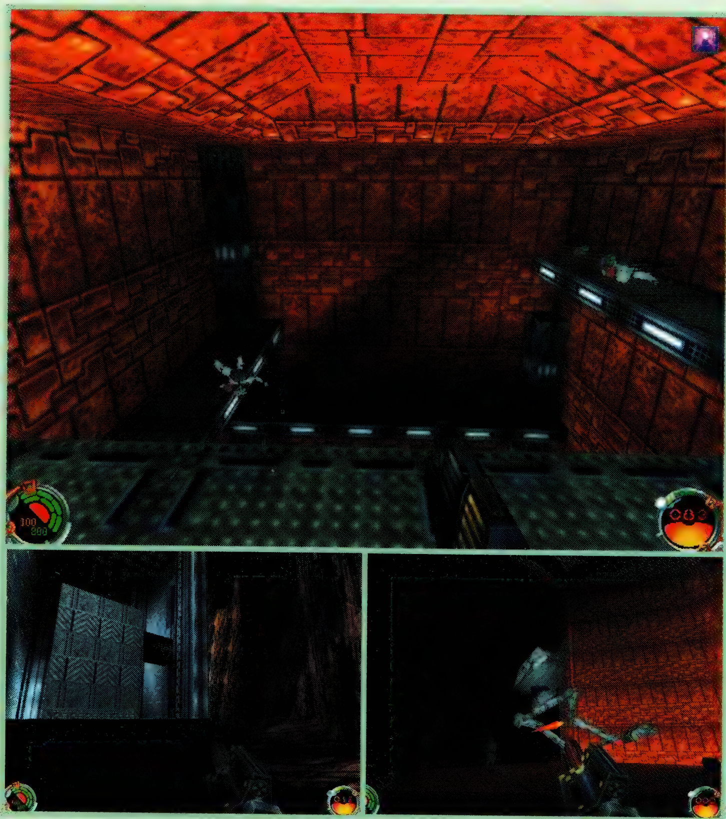
Ta den lilla hissen upp förbi två nivåer, hoppa sedan till hålet på den andra sidan och samla power-ups. Hoppa sedan ner, följ tunneln in i rummet, gå uppför rampen och öppna dörren framför dig. Gå in, ta sedan dörren till höger. Följ korridoren, och gå nerför rampen in i ett rum med ett stort hål i mitten. Ta dig in i korridoren, använd sedan kontakten för att kalla till dig hissen. Åk med hissen, följ sedan korridoren och öppna den dörr du kommer till genom att trycka på kontakten. Gå igenom, och plocka upp kontrollrumsnyckeln. Gå igenom den andra dörren, ta hissen upp och hoppa ner. Följ tunneln, stick uppför rampen till kontrollrumsdörren till höger. Gå igenom, tryck på kontakten och lämna rummet. Ta dörren till höger, gå igenom nästa dörr, gå runt gropen och ta hissen ner. Gå över den yttre gången, igenom de två dörrarna. Tryck sedan på den kontakt du hittar. Efter att nyttolasten har passerat hoppar du ner. När du står vänd mot en vägg går du till den vänstra avsatsen, och tar dig ner genom hålet i golvet. Följ korridoren, och ta till vänster. Gå igenom dörren längst bort, ta sedan hissen ner, tryck på kontakten i rummet. Nu börjar lasten rotera.

Lämna rummet, ta korridoren till höger, hoppa sedan till den roterande lasten. Det här är väldigt svårt. Spring utmed den, och försök sedan hoppa till mellansektionen, och sedan till den motsatta sidan. Vid slutet finns en dörr. Gå igenom den, ta sedan korridoren till höger. Tryck därefter på de tre kontakter du hittar längst ner. Följ korridoren, åk sedan med hissen ner. Gå nerför korridoren, hoppa sedan till gången mittemot dig. Sväng till höger, och följ den tills du hittar en ramp. Följ den neråt, och hoppa igenom hålet som omges av gula linjer. Gå sedan ut genom dörren och hoppa till avsatsen längst bort. Gå utmed den tunna väggen, hoppa sedan till avsatsen på den andra sidan. Tryck på kontakten, hoppa sedan till gången och gå framåt - genom korridoren till höger, gången, dörren och uppför ramperna. Högst upp svänger du runt och hoppar via avsatserna till toppen. Hoppa sedan till den tunna avsatsen nedanför, och hoppa därefter till rummets tak. Ta dig in genom öppningen, och följ korridoren till rummet med en ramp. Gå nerför den, tryck på knappen. Fall sedan nerför lufttunneln till höger medan det fortfarande blåser. Längst ner använder du ljussabeln på gallret och faller igenom för att slutföra nivån.

NIVÅ 19: THE VALLEY OF THE JEDI

Lämna lufttunneln, och stick uppför rampen och sedan in genom dörren till höger. Ta rampen till höger, följ





Tanken nere till höger kom precis från en firmafest på tankfabriken.

korridoren, gå nerför en annan ramp och ta hissen ner. Gå av vid det andra stoppet, hoppa sedan ner genom hålet i golvet, och följ vägen tills du är i ett rum med en återvändsgränd till höger.

Skjut sönder väggen, ta power-ups, sväng sedan runt och gå in i rummet med stora metallstag. Gå framåt, nerför tunneln och sedan nerför rampen vid slutet av nästa rum.

Välj en av nästa tunnels utgångar, döda sedan de båda Kell-drakar som finns i det här rummet - en blandning av värmedetonatorer och ljussabel är den bäst lämpade taktiken. Hoppa in i det hål som draken vaktade, och fall ner i tunneln som öppnas upp i mitten av schaktet. Följ det tills du kommer till ett rum med avsatser på väggarna.

Gå utmed gången, in i rummet med en ramp, och fall nerför schaktet.

Tryck på kontakten fyra gånger för att öppna stendörren, gå sedan framåt till nästa dörr.

Tryck på knappen tills den stänger dörren, spring sedan snabbt igenom innan den stängs bakom dig. Spring uppför passagen, och fortsätt över de båda motvikterna. Efter att ha passerat den andra hoppar du ner i ett område bakom lådorna. Gå sedan förbi dem och in igenom dörren till vänster. Skjut AT-ST:n med din rail detonator, ta sedan den röda nyckeln från den som kommer. Öppna de stora dörrarna med hjälp av nyckeln, och sedan är nivån slut.

NIVÅ 20:
BOC - THE CRUDE

Om du är en Light Jedi räcker krafterna "absorb" och "health" långt i kampen mot Boc, och även "persuade". Du måste smyga upp bakom honom för att kunna anfalla. Använd den centrala plattformen för att undvika hans krafter, och se till att du inte anfaller samtidigt som han svingar båda sina ljussablar. Om det ser illa ut för dig kan du ta dig nerför tunnlarna: de här leder till ett stort rum med en bacta tank och några power-ups. Akta dig för Boc, som har den fula ovanan att hoppa på dig när du minst anar det.

NIVÅ 21:
JEREC - THE FORCE WITHIN

Den sista striden är extremt svår att vinna - du måste trycka på kontakterna bakom bägge statyerna för att förhindra Jerec att återhämta sig efter varje anfall. Använd "speed" för att springa till kontakterna, så blir han allt svagare. Du måste även använda "absorb" för att se till att han inte använder "destruction". Två blockeringar och ett anfall brukar fungera - släpp bara inte ner garden.

Ett alternativ är att placera flera tidsinställda sequencer charges jämte ingången, och sedan kan du se hur han går rätt in i dem.

Var beredd på att upprepa det här flera gånger, eftersom Jerec har skinn på näsan. När du har klarat av honom är det bara för dig att luta dig tillbaka och kolla på den avslutande FMV-sekvensen, där ditt öde avslöjas...

Jedi Knight recenserades i PC GAMER 12, där det begåvades med hela 94%.

Spelfusk

Det finns inget roligare än att klara sig igenom ett helt spel. Inte ens om det så är med hjälp av fusk....

Ta på dig vadarstövlarna och hoppa rätt ner i den omoralens gödselstack som förorenar följande sidor och vår heder. Må gud förlåta oss vår svaghet.

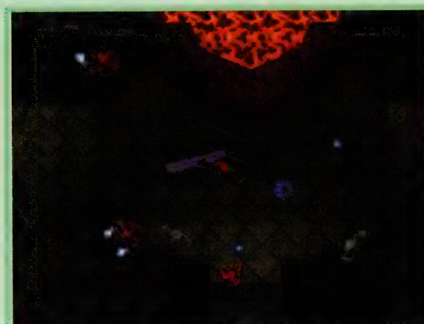
HEAVY GEAR

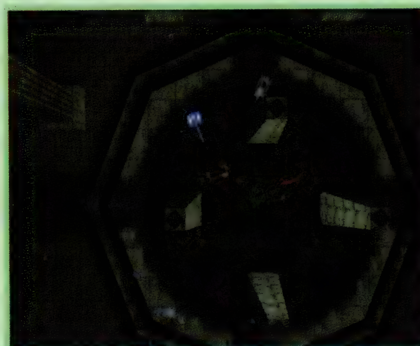
Tryck Ctrl + Alt + Shift och skriv:
SU - Osårbarhet
IS - Obegränsad ammo
RE - Förstör fiendemål
LI - Klara uppdrag automatiskt
För att få alla vapen och Gears trycker du på Ctrl + Shift + C + P samtidigt.



MAGESLAYER

Tryck [~] för att ta upp konsolen, och skriv sedan in något av följande för att få önskad effekt:
bind b positions - Det här får P-tangenten att skriva ut din position [x,y,z]. Ignorera decimalerna.
a_moveme X,Y,Z - Du flyttas till de givna koordinaterna.
dir maps - Listar tillgängliga kartor.
map "mapname" - Startar en karta.
pc_spawnthing "spawnthingname" - Skapar ett exempel på ett föremål eller varelse i världen. Försök hålla dig på öppna ytor.
fly - Fly mode av/på. När det är på trycker du JUMP för att flyga. Stäng sedan snabbt av det för att landa.
ode to jack - Dödar alla varelser på en nivå.
impulse 11 - God mode.
bigfinale - Spela slutsekvensen.
noclip - Gå genom väggar.
impulse 10 - Stor magiattack.
Saker du kan spawna: Varelser: Använd "pc_spawnthing thingname". Varelsernas namn är ganska enkla. "Rat, bat, wereratl (2 och 3), scorpion, spider o s v."
Föremål:
i_shield - tillfällig sköld
i_timestop - fryser varelser tillfälligt
i_speed - tillfällig snabbhet
i_inviso - tillfällig osynlighet
i_death - tillfällig DÖDA ALLA-power-up
i_health - hälsoikon
i_mana - manaikon
key - Nyckel, förstås
Skriv den första bokstaven i en karaktärstyp för att ändras till den karaktären.





AGE OF EMPIRES

MEDUSA - Bybor blir till medusa. När en bybo dödas blir han/hon en black rider. Om han/hon dödas igen blir han/hon en tung katapult (klart som korvspad).
DIEDIEDIE - Alla dör
RESIGN - Du ger upp
REVEAL MAP - Hela kartan visas
PEPPERONI PIZZA - Ger dig 1000 mat
COINAGE - Ger dig 1000 guld
WOODSTOCK - Ger dig tusen trä
QUARRY - Ger dig 1000 sten
NO FOG - Tar bort dimman
HARI KARI - Självmord
PHOTON MAN - Får en kille med laservapen
GAIA - Kontrollerar djuren (du tappar kontrollen över människorna)
FLYING DUTCHMAN - Flygande holländare
STEROIDS - Bygger omedelbart
HOME RUN - Vinner scenariot
KILLX - Där "X" är spelarens position (1,2,3,4,5,6,7,8)



THE NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

tombstone - Bonusbil
bomber - Bonusbil
slip - Slow motion
fzr2000 - Superbonusbil
pioneer - Väldigt snabb
hollywood - Hemlig bana



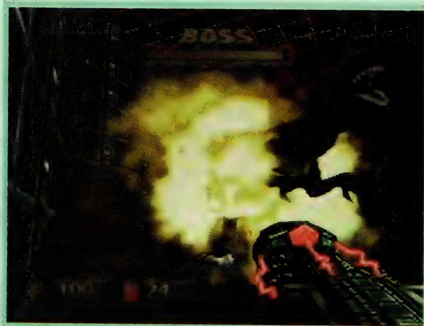
POSTAL

Skriv följande under tiden som du spelar:
HEALTHFUL - Full hälsa
THICKSKIN - Full armour
CARRYMORE - Klarar dubbel ammomängd
GIMMEDAT - Få allt
HESSTILLGOOD - Återuppståndelse (efter att ha dött)
DAWHOLEENCHILADA - Granater, missiler, napalm, flamer
BREAKYOSAK - Hagelammo
SHELLFEST - Spray cannon
EXPLODARAMA - Granater, missiler, värmesökare
FLAMENSTEIN - Molotov, napalm, eldkastare
SHOTGUN - Shotgunammo
THEBESTGUN - Spray cannon
LOBITFAR - Granater
TITANIII - Missiler, värmesökare
STERNOMAT - Napalm
FIRECHURLER - Eldkastare
CROTCHBOMB - Minor

THERESNOPLACELIKEOZ - Skippa nivå
IAMSOLAME - Osårbarhet



TUROK



Dräp fler uråldriga reptiler genom att använda följande koder:
DDDNSTBR - Oövervinnlighet
NDNLP - Spirit mode
THMSCLS - Alla vapen
LNJHNSN - Obegränsad ammo
RBCHN - Stora huvuden
GNNTRTMNT - Hela kartan
JSNCRPNTR - Små fiender
CRLSFNDNGS - Rena färger
MTTSTBBNGTNB - Nivå 1-warp
DRRNSTBBNGTN - Nivå 2-warp
MKJNK - Nivå 3-warp
PTNDNCN - Nivå 4-warp
NNTND - Nivå 5-warp
TRMNN - Nivå 6-warp
JMDNN - Nivå 7-warp
MRGRTTRR - Nivå 8-warp
SHNTRRNT - Galleri
THTRTMBB - Visa credits
JFFSPNGDNBRG - Obegränsat antal liv
DNLDDCK - Quack mode
NGLCKCK - Alla nycklar
JHNTHMS - Longhunter-warp
STPHNBRML - Mantis-warp
GRGLMLCHCK - Trex-warp
RNTRC - Campaigner-warp
BKSTRD - Fly mode
FHGTBC - Visa fiender
JHNNCK - Disco mode

UPRISING (demon)

Tryck "T" för att få upp dialogrutan. Härifrån kan du skriva in olika fuskkoder.
Chump - Osårbarhet och ökad kraft (om det funkar står det chump längst ner på skärmen. Skriv en gång till för att få super chump.)



UPRISING (Fulla versionen)

Istället för chump skriver du "slick." På så sätt får du "dangerous badass chump." Du kan även nu skriva in det en andra gång. Kom ihåg att trycka på "c" efter koderna för att leda energin till dina vapen.

AMOK

Nivålösenord och fusk:
Uppdrag 2, Fas 1 - CBYXYC
Uppdrag 3, Fas 1 - XABXAB
Uppdrag 3, Fas 2 - AZCBXC
Uppdrag 4, Fas 1 - YYBBCY
Uppdrag 4, Fas 2 - BAXCXX
Fusk - YAYAYA
Fusk - ZABCXY
Fusk - BABYXX
Välj nivå - ZZZCYX
Visa credits - ZAZACC



Little Big Adventure 2

Vi har tidigare haft en utförlig guide över det här spelet, men vissa läsare vill ha koder också. Som ni vill...
Tryck Escape för att få fram menyn, och skriv följande koder:

MAGIC - Full magi
FULL - Både energi och magi
GOLD - 50 mynt
LIFE - Full energi
SPEED - Rutfrekvensen visas

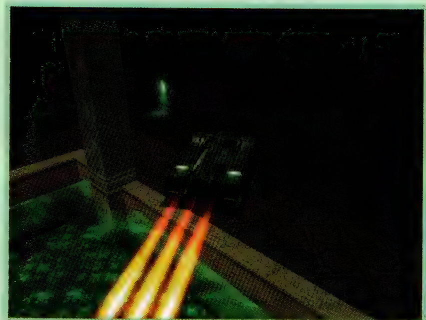


X-CAR: EXPERIMENTAL RACING

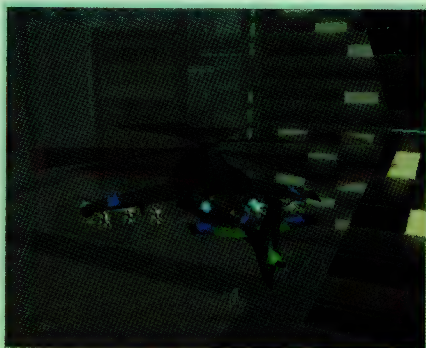
Skriv in något av följande under spelets gång:
CTRL + SHIFT + F8 - Ändra färgen på kartan
CTRL + SHIFT + F9 - Reparera alla skador
CTRL + SHIFT + F10 - Ta bort flaggan



EXTREME ASSAULT



Efter att ha skrivet LEVELX och mellanslag kan du använda följande fusk i det snygga flygspelet:
ALT-1 - Full ammo
ALT-2 - Bättre vapen
ALT-3 - Energikick
ALT-4 - Odödlighet
ALT-6 - Avsluta uppdraget
ALT-8 - Helikopter
Alt-9 - Tank



Nätet .net.se

PC Gamer i samarbete med .net.se

Ultima Online för spelandet in i en helt ny värld, frågan är bara om det är framtiden eller en återvändsgränd?

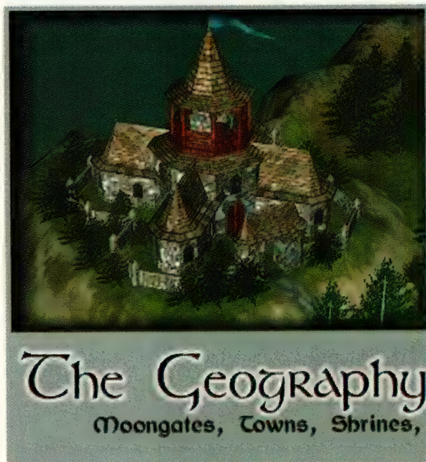
Av JAKE BRADLEY

DET MÅSTE VARA EN UTGIVARES dröm! En kombination av en betalande spelare och en on-line junkie. En spelare som inte bara köper en box från en hylla i en affär, utan som sedan också betalar en månadsavgift för att spela on-line. Upp till för bara ett par år sedan var tanken på att spela och betala för ett så komplext och ambitiöst on-linespel som *Ultima Online* mer eller mindre otänkbar.

On-linesamhällena var en ganska nischad marknad tills *Quake* kom, och också där var Internetfunktionen något som kom in i ett sent skede. Det var nu som herr Carmack insåg att bara ett fåtal hade en T1-lina hemma (bra gjort, John). Så småningom formade *Quakes* Internetspel en helt ny publik, men inte ens marknadsförarna på id kunde ha förutsett hur spelarna skulle ta spelet vid hornen och krama ut så mycket ur det.

id tog på ett smart sätt kontroll över klanfenomenet och upplät t o m rejält utrymme på sin website åt det här nya samhället. Inte ens nu kunde de förutse hur mycket de här klanerna skulle växa. Så småningom var de tvungna att överlåta klanringen till en annan administratör. Under tiden höll Origin ett vakande öga eller två på den här utvecklingen, samtidigt som de la sista handen vid *Ultima Online*.

Ultima Online är svaret på alla rollspelares drömmar: här har man chansen att föra sin on-linekaraktär in i en virtuell



***Ultima Online* är enormt. Nästan omöjligt stort. Det faktum att det ersatte *Ultima IX* som Richard Garriots senaste projekt gör oss väldigt glada.**

fantasyvärld full av märkliga bestar, läder, stål och mjöd. Origin och id har vissa gemensamma saker här (bortsett från lädret och mjöden, förstås); båda tycker att det inte finns något bättre än att spela mot andra "riktiga" människor i en on-line/nätverksmiljö. Det sistnämna påståendet är något som används allt oftare i branschen, men det är inte desto mindre sant.

id har (helt oavsiktligt, tror jag) varit väldigt smarta. De lämnade utvecklingen av on-line-addons utan stöd, och vad viktigare är, gratis. Alla kraschar, taskiga anslutningar och fel får man på köpet. Om det inte funkar alls? Synd, men man kan inte få allt. Origin tar betalt två gånger: en gång för boxen (med attraktiv hybrid av karta/diskhandduk och märke, och sedan för prenumerationen. Teknisk support går att få, men många tyckte att den höll en oacceptabel nivå, så de bestämde sig för att agera.

Spelarna gör uppror

De som utvecklar on-linespel (och de som spelar också) är överrens om att det är det mänskliga interagerandet som är framtiden, men jag är säker på att ingen kunde förutse att politiken skulle överföras till den värld de hade skapat. Vi lämnar Europa för en stund (när detta skrivs finns det inte någon dedicerad Ultima-server här). I staterna har betalande kunder bombarderat hjälplinjerna och visat sitt missnöje on-line.

En massa människor, mellan fyrtio och femtio stycken, som var missnöjda med den support de fick från Origin, träffades på deras lokala "on-line-inn" nära Lord Britishs slott. Han är annars känd som Richard Garriot, mannen som var med och skapade Origins system.

Folket bestämde sig för att bli dyngraka, ta av sig kläderna och dansa/demonstrera på trapporna till Lord Britishs slott. Det här var on-linemotsvarigheten till att deklarera: "Om vi inte får en vettig serverkoppling





Det tar stor plats på hårddisken, och än så länge saknas en europeisk server. Trots detta är *Ultima Online* nästan ett måste att köpa. Bl a kan man välja vilken färg man vill ha på sitt skägg.

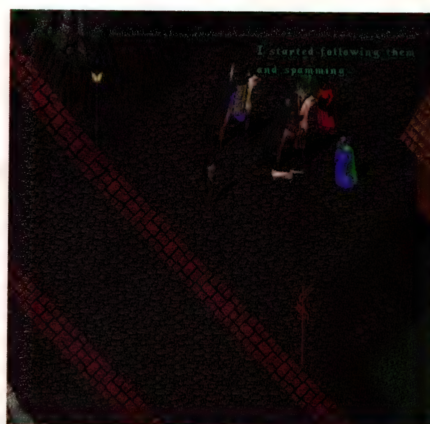
kommer vi att ta av oss brallorna på stadshusets trappor." I vilket fall som helst verkar det ha fungerat. Nu har Origin en sektion på sin website som avhandlar de problem som ett så här ambitiöst projekt medför, och de problem du stöter på när du använder Internet som ett redskap för att förena så många spelare samtidigt.
Det spelarna framförallt retade sig på var att poäng och föremål försvann när systemet kraschade. När servern stänger ner



återskapas spelet bara från den senaste, automatiska system-backupen. Sådana här krascher är oundvikliga när man spelar ett sådant här spel över något så opålitligt och instabilt som Internet, särskilt när de flesta användarna är uppkopplade via modem. Om vi ska vara riktigt ärliga så är *Ultima Online* det första spelet i sitt slag, och det är ju givet att det drabbas av barnsjukdomar trots omfattande betatester.

Är det för ambitiöst? Nej, det tycker jag inte. Origin har lovat att rätta till uppkopplings- och serverproblemen samtidigt som de tar tag i ett annat problem - oberäkneligheten. Samtidigt som det stämmer att mänskligt interagerande kan förhöja spelupplevelsen, kan det också ge upphov till mardrömmar. Som exempel kan vi ta spelarmördare, sådana som inte vill göra annat än att döda de betalande spelarna. För att erbjuda ett slags försvar har Origin släppt en patch som introducerar ett ganska smart prisjägarsystem. Tanken är att det ska stävja de här blodtörstiga krigartyperna.

Tiden får utvisa om det här systemet kommer att rätta till problemen. Vad kommer att hända i framtiden? Ett virus som sprids över nätverken i form av en pest



Det hela ses från ovan, och för att det inte ska lagga lagras all grafik på din hårddisk.

som dödar karaktärerna? Ett ondskefullt gäng högklassiga spelare som blir helt oövervinnliga? En europeisk server som introducerar lite välbehövlig humor? Frågan är om Origin har en aning om vad de har gett sig in på. I vilket fall som helst är det kul att de har tagit fram *Ultima Online*. Om ni vill läsa mer om spelet har vi en recension i det här numret.

Ocensurerat



Även om vi inte hinner svara på alla frågor om spel och spelvärlden så läser vi alla brev vi får, och vi menar alla. De mest läsvärda breven hamnar på den här sidan. Många av er som ringer och mailar har frågor om lösningar till spel, fuskkoder osv, men tyvärr kan vi inte ge sådan support på enskilda spel, men fortsätt maila om allt som rör tidningen eller något annat ni vill ha sagt!

KORTISAR

Jag och min brorsa
Heja PC Gamer! Både jag och min brorsa (som är 26) avgudar PC Gamer. Jag är 13 år. Fortsätt göra Sveriges bästa datatidning!
Hälsningar Johan, Karlstad

Bäbis-spel
Nä nu... får ni lägga av med ert snack om bäbis-spelet *Quake*. Hur gamla är ni? Själv är jag 16 och spelar nästan bara RPG (dvs rollspel för er som inte kan engelska). Mer om RPG i Svenska PC Gamer alltså, tack!
Hälsningar Satanic Master

Halloj PC Gamer! Jag tycker att ni borde ha en tävling om vilken bana som är den bästa, häftigaste, mest maxade och grymmaste banan i Quake eller varför inte vilket som är det bästa vapnet i Quake II. Jag vill ha en t-shirt för denna suveräna idé.
Da Killerman

Din idé är noterad, men tyvärr: PC Gamer-tshirten har blivit så eftertraktad att vi inte kan skänka bort den längre. Tänk på att den är ett framtida kult-föremål..

Var hälsade PC Gamer !!!!

Ni är så j-vla bra!! Ni är den enda räddningen för en stackars skolpojke med tonvis av läxor. Notorious BIG är inte bara en skit, han är död också. Skäms Anna-Karin - har du inget annat att göra än att skriva in och klaga (*se PCG nr 13 -reds anm.*) på en helt försvarslös PC-tidning som aldrig har gjort något ont!!! PC 4ever!!!!!!!!!

Vi lovar att om Anna-Karin skriver in igen så kommer vi att publicera hennes e-postadress.

Woopa PC Gamer!

Ni är helt enkelt BÄST! Era recensioner är SYLVASSA! Era guider är STEKHETA! Brynäs vinner SM-GULD! CD Gamer är MAXAD! Era reportage är ASBRA! Bra, bättre, PC GAMER!

"Zodde"

Trovärdighet?!

I flera nummer har jag läst om 3D spel och 3D-hårdvara. Jag undrar hur någon kan vara så "biosed" att man inte kommenterar de mest prisvärda och framtidskompatibla lösningarna som finns på marknaden. Ni har säkert läst nedanstående och borde dra en del slutsatser därutav. Har själv haft ett RIVA sedan september och har naturligtvis också "voodoo"! Jag är besviken att ni inte tillvaratar era läsares intressen. Beror det på inkompetens eller är det "marknadskrafterna" som styr även ert redaktionella material? Skärpning! Är ni lika omdömeslösa när det gäller val av spel att recensera har ni snart förbrukat ert förtroendekapital.

"NVIDIA has been the surprise of 1997 with their remarkable RIVA 128," said Dr. Jon Peddie, president of Jon Peddie Associates (Tiburon, CA) the industry's leading multimedia analysts. "The RIVA 128 entered the market in late Q3 and raised the bar on 3D performance in the volume Pentium II class PC segment..." osv osv

Mvh Anders Nejman

P.S. Tidningen är läsvärd trots allt

Hur många gånger ska vi behöva säga det här: Voodoo har blivit den ledande standarden eftersom flest spelproducenter väljer att stödja den i dagsläget, tillsammans med Power VR och ev. någon annan standard. Att en standard blir den ledande behöver inte nödvändigtvis betyda att den är den bästa, men i det här fallet råkar det vara så. INGEN kan bestämma vilken standard som ska bli populär bland speltillverkarna, inte ens Bill Gates. Om nu RIVA-korten är så bra, varför nämns de aldrig av de spelproducenter vi talar med? Och de är många. Vad är det som gör RIVA-korten mer prisvärda och "framtidskompatibla" än korten från 3Dfx? Och trots våra mycket goda engelskakunskaper vet vi inte vad "biosed" betyder.

Gamer-psalmen

Jag håller med, en PC Gamer-religion är en mycket bra ide, här är min egen Gamer-psalm:
Jag, Jesper, lovar att alltid dyrka dessa tre företag: id Software, 3Dfx Interactive samt Medströms Dataförlag (PC Gamer, alltså). Jag lovar att jag bara ska köpa 3D-grafikkort från 3Dfx, bara köpa actionspel från id Software och framför allt BARA läsa PC Gamer. Sen lovar jag att aldrig ens titta i en annan tidning än PC Gamer.
Amen!

Jesper Dahlquist, Järfälla

Lysande Jesper! Synd bara att PC Gamer-redaktionen är ateister.

Även solen har sina fläckar

Jag måste säga att PC Gamer är antagligen den bästa speltidning som existerar, det är Guds gåva till mänskligheten, men... även solen har sina fläckar och er fläck är hårdvara. Jag tycker ni ska skriva mer om hårdvara och mer om 3Dfx, vore underbart om ni kunde ha en Tweek-guide eller nåt i den stilen, eller överhuvudtaget en guide till hur man får ut det mesta och bästa ur sin dator. Ett joysticktest skulle aldrig sitta fel heller, fast med lite mer professionella joystickar som typ Thrustmaster F-16, annars tack för en JÄVLIGT bra tidning!

Daniel Pettersson

Gamers vet

I ert januari-nummer var det en gamer som påstod som påstod att Lara Croft fanns men hette Rhona Mitra , men som de flesta gamers vet är Rhona Mitra inget annat än en usel skådis som har hyrts för att spela Lara på spelmässor och andra saker men ärligt talat, trodde du verkligen att Rhona Mitra var Lara Croft. Hon har förmodligen inte ens spelat spelet!! I ovan nämda nummer var det även en kalender på alla viktiga händelser i februari. Jag hoppas det blir standard i alla nummer för då har ni redan en hängiven och trogen läsare till.

Mvh Crenshaw

Självklart kör vi en månadskalender i varje nummer året ut, så att ingen gamer ska riskera att missa någon viktig händelse. Du har förmodligen rätt i att Rhona Mitra är en usel skådis - men hon såg rackarns trevlig ut på ECTS i höstas.

Tävling

WING COMMANDER PROPHECY

VINN EXKLUSIVT WING COMMANDER: PROPHECY-PAKET!

Fråga: vad heter skådisen i Wing Commander-spelen som började sin bana som Luke Skywalker?

1-5

De fem först öppnade rätta svaren får varsitt exklusivt Wing Commander-paket som innehåller följande:

- Wing Commander Prophecy-spel
- CD-skiva med soundtrack från spelet
- Specialgjord läsk
- Musmatta
- Plus-bonus: spelet Grand Theft Auto och poster!

6-10

6:e - 10:e pris
Exklusiv GTA-poster



Skicka in ett vykort med det rätta svaret och de här uppgifterna:

Namn
Adress
Postadress Tel
Ålder Prenumerant Ja/Nej

Skicka vykortet till: PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö.
Märk vykortet "Wing Commander"
Ditt vykort vill vi ha senast den 13 mars.

Tack till: IQ Media och EA Nordic!



IQ hjärnan vill ha roligt!



FINAL FANTASY VII

PLAYSTATION-SUCCÉN PÅ VÄG TILL PC!

POPULOUS 3

BULLFROGS FORTSÄTTNING PÅ MÄSTERVERKET SOM STARTADE ALLTIHOP



FALLOUT

ÄR DET FRAMTIDEN FÖR ROLLSPELEN?

SVENSKA PC GAMER

NÄSTA NUMMER

SVENSKA CD GAMER

Sveriges största speltidning

DET ÄR TOTALT OMÖJLIGT ATT LEVA UTAN **650 Mb** VARJE MÅNAD!

MISSA INTE PC GAMER 16 I DIN BUTIK

17 MARS

PSSST! Nu är det hög tid att du anmäler dig till

PC GAMER.forum

www.data.medstroms.se/pcgamer

Vem är DÖDLIGAST av de tre?

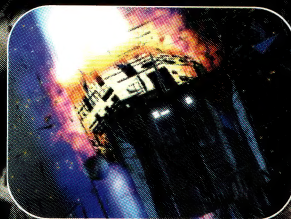
StarCraft är nästa efterlängtade titel i Blizzards fenomenala historia. Det revolutionerande systemet med tre helt unika raser kräver tre unika strategier är banbrytande och skapar en ny standard för genren.

"Ett av årets absolut bästa spel" - Svenska PC Gamer

"Mycket större än Diablo" - GameZone, Göteborg

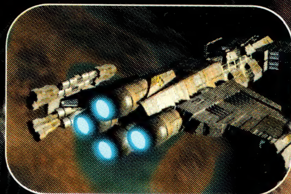
"Blizzards gedigna hantverk når nya höjder" - Playset, Umeå

"Ballaste nätverksspelet sedan C&C!" - NINE, Stockholm



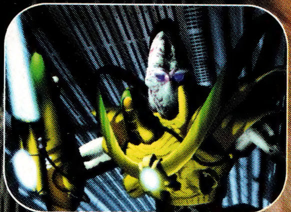
3 fängslande kapitel

Tre separata historier vävs samman över 30 scenarion i berättelsen om ett universum på gränsen till förintelse.



3 stridsarenor

En dödlig mix av strid i rymden, planetanfall och jägaruppdrag på rymdstationer.



3 utomjordiska raser

Därför en av tre raser. Varje ras har sin unika teknik, strategi och enheter.



™





Bonnier Multimedia AB, Box 3338, 103 67 Stockholm, tel nr 08-696 80 20, fax nr 08-696 83 55,
Hemsida www.multimedia.bonnier.se

POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

3D överraskningen från Matrox

1.095,–*

Matrox m3D inkluderar:
Ultim@te Race i fullversion och MDK:
Mission Laguna Beach i OEM-Version så väl som 20 spel-demos

MATROX m 3D

Spel-expertens kravlista:

- Inga externa kablar behövs
- Därför optimal bildkvalitet
- Fullbild och Windows inställningsmöjligheter
- Upplösning upp till 1024 x 768
- Superergonomisk upp till 140 Hz
- Perspective Correct Texture Mapping
- Bilinear Filtering
- Fogging
- Specular Highlights
- MIP-Mapping
- Alpha Blending
- 32-bit Z-buffer
- 4 MB SDRAM-Memory
- Fotorealistiska färger
- Skyggberäkningar och naturlig belysning
- PC till TV gennom Matrox Rainbow Runner Studio

Matrox m3D har ALLT! Testa själv!



* ca. Kr. 1.095,– (inkl. moms)

matrox

Distributörer: A Karlson Industriteknik AB: Travbanegatan 13, 21377 Malmö, Tel.: 040 21 60 90, Fax: 040 21 17 30, **Microtronica AB:** Ellipsvägen 5, 14175 Huddinge, Tel.: 086 80 78 00, Fax: 087 40 44 15